好評発売中

■ゲーメストムック／EXシリーズ

X-MEN	951円
ストリートファイターZERO	951円
ヴァンパイア ハンター	951円
鉄拳2	951円
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	951円
THOR～精霊王紀伝～	951円
メールプラーナ	951円
サイバードール	951円
Fighting Illusion K-1 GRANDPRIX	951円
ストリートファイターZERO2（PS版）	951円
ストリートファイターZERO2（SS版）	1165円
サイキックフォース	951円
ラングリッサーIII	951円
SPECTRAL TOWER	1146円
バトルアスリーテス大運動会	1146円
TOMB RAIDERS	1243円
Fighting Illusion K-1 GRANDPRIX～翔～	1243円
海腹川背・旬	1243円
ドキドキプリティリーグ	1534円
ファイターズインパクト	1250円
マリーのアトリエ（PS版）	1580円
ネオリュード	1250円
ZERO DIVIDE2	1250円
あすか120% BURNING Fest.	1580円
マスター・オブ・モンスターズ～暁の賢者達～	1250円
トレジャーギア	1280円
初恋ばれんたいん	1580円
ぱにっくちゃん	1580円
Fighting Illusion K-1 REVENGE	1280円
あにまるぶりーだー	380円
リンダキューブ	1580円
ミニ4ボーイII	380円
デッド オア アライブ	1280円
こみゅにてぃぼむ	1280円
スーパーロボット大戦F	980円
ZERO DIVIDE-THE FINAL CONFLICT-	1280円
64大相撲	1280円
マリーのアトリエ（SS版）	1580円
メルティーランサー Re-inforce	1580円
ティンクルスター☆スプライツ	1800円
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1250円
放課後恋愛クラブ～恋のエチュード～	1280円
速攻生徒会	980円

（価格は全て本体価格です）

9784881994573

1929476012807

定価：本体1280円＋税（送料330円）

ISBN4-88199-457-3 C9476 ¥1280E

雑誌63382-16

ゲーメストムック／EXシリーズVol.42

FARLAND SAGA

平成10年2月27日発行 第5巻第7号 通巻115号 発行人●加藤 博 編集人●高橋 己代子 発行所●株式会社 新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 Tel 03(3293)9321

for SATURN

ファーランドサーガ Tactical Guide Book

新声社

ゲーメストムック／EXシリーズVol.42

平成10年2月27日発行 第5巻第7号 通巻115号

SATURN 版

ファーランドサーガ

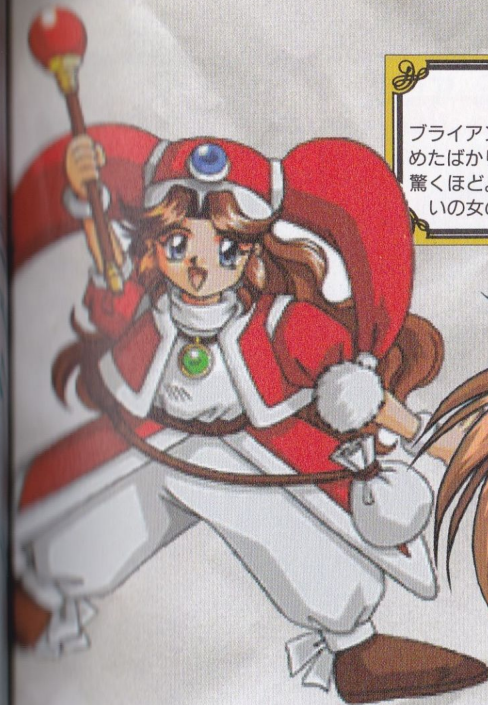
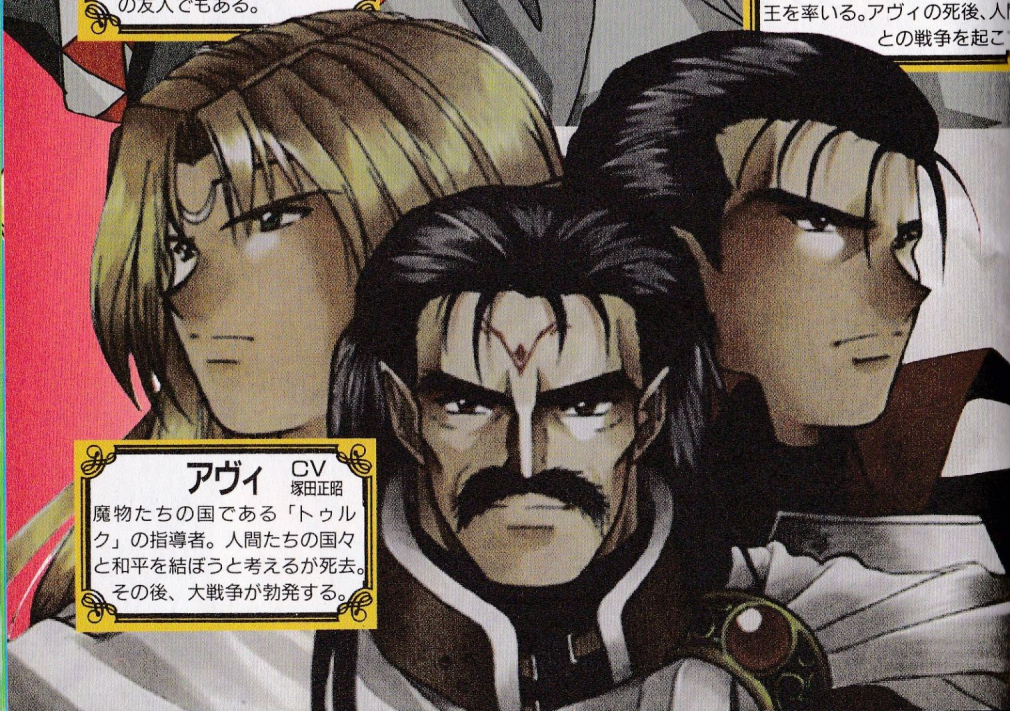
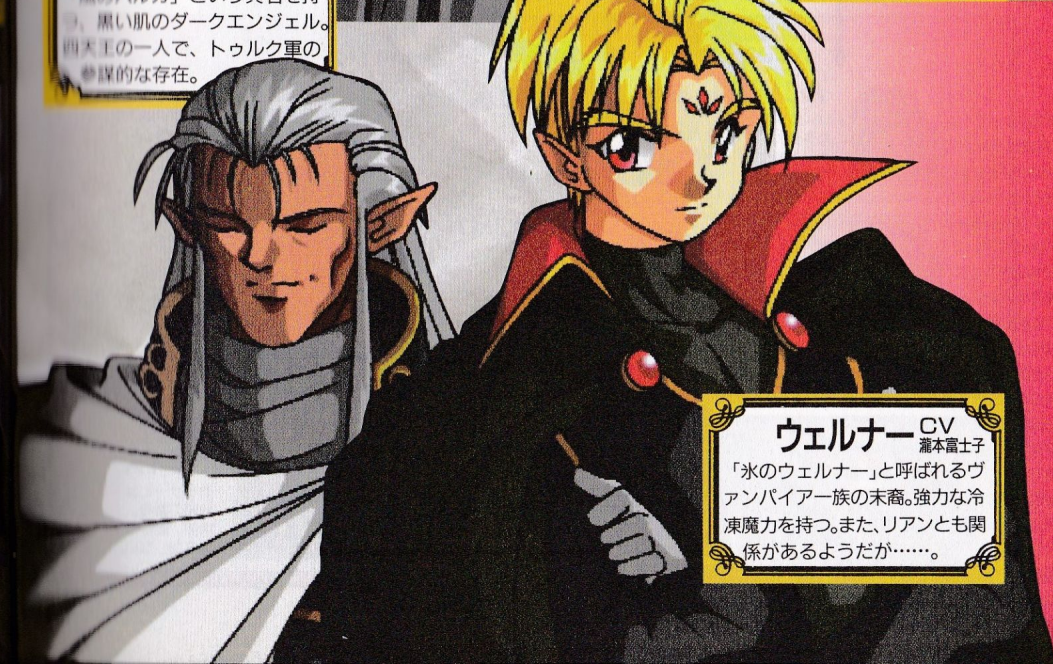
タクティカル　ガイドブック

~CONTENTS~

Prologue

大陸からそう遠くないところに浮かぶ島「エントリヒ」。この島の覇権をかけて争う3つの国々。そしてこの闘いは、やがて〝伝説〟と呼ばれることになる……。

Character キャラクター紹介
ラルフ CV 桧山修之
レオンと同じ境遇の幼なじみ。神聖語を話し、腕っぷしの強い、レオンとは対照的で活発な少年。王族などの権力色を嫌う。
レオン CV 上田祐司
17年前の大戦で両親を失い、父親の親友であったブライアンに育てられる。その養父に鍛えられた剣の腕は、かなりのものになった。しかし、その優しい性格が災いして、あまり剣を握りたがらない。
ファム CV 半場友恵
本名はファム・ド・バーシニア。バース王国の第一王女、またの名を「史上最悪のオテンバ娘」。その平等な態度に、市民の人気は高い。
ブライアン CV 西村知道
元バース騎士団の一員。今はレオンとラルフの養父に扮す。バースでの歴史的な会見の日、2人を連れて王都へ向かう。

Character キャラクター紹介
マーシア CV 松下美由紀
有翼種セイレーンの女性。アヴィの思想に賛同し、現在はバース大使として活躍している。ファムの良き話相手で、お守り役。
オフィーリア CV 川村麻梨阿
美しきエルフ。外見は20代半ばに見えるが、エルフという種族である彼女は、遥かに長い時を生きている。風呂とお酒が大好き。
カリン CV 橘ひかり
ブライアンの孫。最近魔法を習い始めたばかりだが、その才能は師匠も驚くほど。好奇心旺盛で元気いっぱいの女の子だ。
リアン CV 菅原祥子
レオン一行が旅の途中で出会う、真紅の瞳を持つ謎の少女。無口で自分の事を話たがらないが、レオンには少し打ち解けているようである。

Character キャラクター紹介
T.T. CV 森川智之
自称"さすらいの貴公子"。キザで自信過剰な面があり過ぎるが、幻術士としての腕は確か。自らの愛で世界中の女性を幸せにすることが生きがい。現在は、しがない野盗集団の長だ。
ルシア CV 石井直子
同じ有翼種であるマーシアの友人。しかし、カイザー率いる四天王の一人として、人間たちとの戦争に参加する。
ヘリオス CV 山野井仁
「エントリヒの賢者」と呼ばれる男。レオン一行の前に立ちはだかる四天王を率いるカイザーの友人でもある。
カイザー CV 鈴置洋孝
アヴィに心酔する彼の腹心。その魔法力は第一級の威力を持ち四天王を率いる。アヴィの死後、人間との戦争を起こす。
バルガ CV 細井治
「風のバルガ」という異名を持ち、黒い肌のダークエンジェル。四天王の一人で、トゥルク軍の参謀的な存在。
ガント CV 長登高士
四天王の一人で、カイザーの忠実な部下でもある。その怪力は驚異的で、レオンたちを苦しめる存在だ。
アヴィ CV 塚田正昭
魔物たちの国である「トゥルク」の指導者。人間たちの国々と和平を結ぼうと考えるが死去。その後、大戦争が勃発する。
ウェルナー CV 瀧本富士子
「氷のウェルナー」と呼ばれるヴァンパイアー族の末裔。強力な冷凍魔力を持つ。また、リアンとも関係があるようだが……。

SOCIOGRAM
キャラクター相関図

「エントリヒ」島の覇権をかけて争う3つの国々。その中に生きるキャラたちの関係は？

バース

「エントリヒ」の一大王国として、もっとも繁栄している国家。今、アヴィ一行を迎える世紀の大イベントに、国中が沸き立っている。

ファム
王国のアイドル的存在!?の勝ち気な第一王女。

↑ お守り

マーシア
アヴィの命により、バース大使を任ぜられる。

以前バースに仕える →

ブライアン
バース騎士団員だったが、今はレオンらと修行の日々。

孫 →

カリン
ブライアンの孫で、両親とバース郊外の村に住む。

養子

ラルフ
先の戦争で両親を失う。旅中でファムの第一家臣に!?

T.T.
野盗団の長だが、昔はカタギの用心棒などやっていた。

↕ 知り合い

レオン
ラルフ同様に両親を亡くす本編の主人公。その過去は…。

仲間に誘う

オフィーリア
渓谷にある温泉宿の経営者。酒呑みで、宴会好き。

↕ 知り合い

リアン
偶然、旅中でレオンと出逢う謎の少女。

やや好意

ドラゴ
人里離れた山奥でひっそり暮らす、長寿のドラゴン。

トゥルク

アヴィが建国した魔族の国。人間達の国々と和平を結ぼうとしている。

幼なじみ

ルシア
マーシア同様の有翼人。アヴィの死に自分を見失う。

幼なじみ

ウェルナー
カリンとは知り合いという、若きトゥルクの四天王。

ガント
バースを滅ぼした、無敵の回復力を見せる超人。

バルガ
アヴィの死を画策したダークエルフ。世界滅亡を計る。

利用

アヴィ
その過去は知ることのなく、人間＝魔族の橋渡しを計る。

↓ 部下

カイザー
アヴィに師事し、人間との柔和を目指す。

← 部下

↕ 友人

ヘリオス
カイザーとは故知の賢者。直接、戦争には参加しない。

ヨーク

ヘルマン3世が治める王国。バースとは過去の争いの影響で不仲である。

ヘルマン
バース滅亡を機に魔族討伐とし攻め入ろうとする国王。

SYSTEM

ゲームに取り組む上でも、重要な項目だ。しっかり確認しておこう。

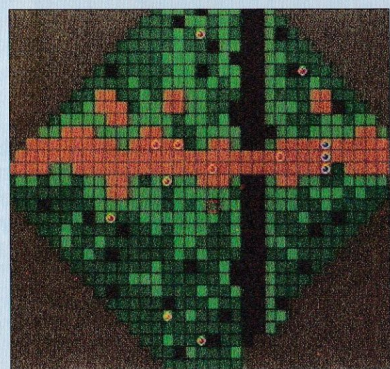
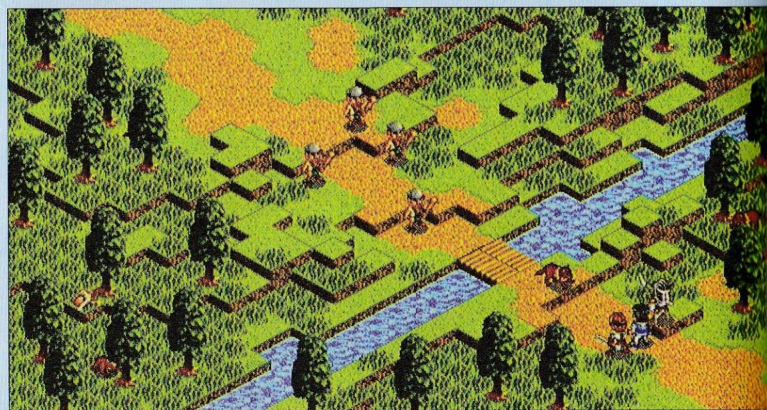
基本システム

BASIC SYSTEM

ここでは、ゲームを進める上での基本的な操作などについて説明していきたい。操作方法を、しっかり確認しておこう。

ゲームを進行させるためのアクションは、すべてフィールドマップ上で行うことになっている。基本的に方向キーでカーソルを操作し、AかCボタンで決定、Bボタンはキャンセルだ。またL、Rボタンで、マップ上の敵、味方ユニットの状況がチェック可能。さらに、カーソルを合わせた段階で決定ボタンを押せば、より詳しい[illegible]ニット情報が確認できるぞ。ステ[illegible]ジ攻略には、とても重宝する機能なので、大いに活用しよう。

また、キャラクター情報の先送[illegible]は、Cボタンのみで行うことができる。その他重要な項目は、この後、詳しく説明していくぞ。

マップ画面

マップ画面には、通常のフィールドマップと、戦闘中の全体マップの2種類があるのだ。

▲フィールドマップ

ゲーム全体の行動すべてを行うメインのマップ。戦闘やイベントなど、ゲームはこのフィールドを主体に展開していくことになる。

◀全体マップ

戦闘中に見ることができる、そのステージの全体図。隠しアイテム以外の位置関係を、確認できるゾ。

ゲームシステム・ウィンドウ

カーソルを各キャラクターから外して、決定ボタンを押すと右記の4つのウィンドウを操作することが可能となる。それぞれ、ゲーム中いつでも実行することができるので、各ステージ攻略中に、何度もお世話になるハズだ。

これらの中で、特に重要な機能は、なんといっても「全体マップ」だろう。「全体マップ」で敵の位置、アイテムの位置を確認しつつ、味方ユニットを展開するのに、とても便利だぞ。

また、「クリア条件」は常に確認しておき、条件を満たす前にアイテムは回収しておくべし。

ターン終了

味方ユニットの行動が、すべて終了した段階で「ターン終了」の決定を行う。全部隊を行動させたかどうか、必ず確認しておこう。

◀カリンのカワイイ表示マーク。「はい」「いいえ」の確認は大事だ。

クリア条件

言葉どおり、ステージをクリアする条件を確認できる。条件を満たすと、ステージが自動的に終了する。アイテムの拾い忘れに注意。

◀ほとんどが、敵の全滅かボスを倒すなど、同じ条件だ。

全体マップ

フィールド上の各ユニット、アイテム（隠しアイテムを除く）が表示される。敵の位置を確認しながら、効果的な攻撃を行おう。

◀効率的なアイテム取得を心がけよう。嬉しいアイテムもある。

システム

「ロード」、「セーブ」、「環境設定」を行える。「環境設定」はBGMのステレオ、モノラル調整、アニメーションのオン、オフが設定できる。

◀戦闘アニメのオン、オフで、スピーディーな進行が楽しめる。

キャラクター・ウィンドウ

カーソルをキャラクターに合わせて決定ボタンを押すと、右記の5つの項目を操作することが可能となる（文字が暗くなっている時は、操作不可）。

キャラクターの個人情報から、装備品、アイテム情報など、それぞれ確認することができるぞ。その中で特に重要なのは「情報」だろう。装備品やアイテムは、普通にチェックしても、それらの内容は分からないが、「情報」を選択し、Cボタンを押すことで、キャラクター、アイテム、装備品、使用魔法など、各情報のコメントを確認することができるのだ。

移／攻

移動と攻撃を実行する。移動後の攻撃も、攻撃後の移動も可能。戦局を考えて行動しよう。

道　具

パーティーの持っているアイテムのすべてを、確認できる。また、アイテム情報は、「情報」で確認しないと、見ることができない。

◀道具を使うと、キャラの行動は終了。効果的に使用していこう。

魔／技

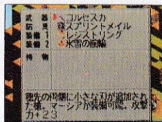
魔法と必殺技を使用することができる。序盤は、技を使えるキャラが少ないが、後半で多用することになる。

情　報

各キャラクターの情報から始まり、Cボタンを押すことで、各アイテム、装備品、使える魔法、技についての情報が閲覧できる。

◀Cボタンを押して、各情報を随時、確認していこう。

装　備

キャラクターの装備を整えられる。装備は戦闘中、いつでも変更可能なので、攻撃目標に応じた装備にすることが重要だぞ。

◀基本的に、ユニットごとに装備できる武器は決定している。

移動／攻撃システム

MOVE & ATTACK

ここでは戦闘中、最も重要な移動と攻撃について説明する。勝負のカギを握る行動だから、要熟読だぞ！

戦闘中の攻撃行動は、ステージ攻略のカギを握るものなので、慎重に検討していきたいところだろう。戦闘フィールドは平地や山岳地帯など様々に変化していく。もちろん、行動を遮る段差もあるので、効果的な攻撃を行うことが重要なのだ。

また、フィールド内の各地域によっても攻撃の有利、不利がある。ただやみくもに前進するだけでは、全滅するだけだゾ。

移動した後は、ユニットがどの方向をむいて終了するのかも、重要。敵の攻撃は、正面から受け止めた方が被害は少ない。敵の位置をしっかり把握し、相手の行動を読むのだ。

移動について

移動する場合は、ユニットの状況を把握しておくことが重要

●移動させるユニットの体力、魔力を確認してから、行動しよう。体力に不安があると敵の反撃が恐いし、魔力が少ないと魔法攻撃ができないゾ。

移動方法

移動できる範囲が画面に表示される。

L・Rでユニット選択

L・Rボタンでユニット選択が可能だ。

段差には要注意

段差では、行動範囲が限定される。

味方の邪魔・敵の妨害

味方を乗り越えての移動ができない点に注意。また、敵の隣りを通過する場合も、行動範囲が狭まるゾ。

敵は近づかないと動かない

攻撃力の大きな敵でも、近づかなければ一歩も行動しない。少しずつ接近し、個々に撃破していこう。

攻撃について

体力の少ない敵から攻撃していこう。慎重な戦略が必要だぞ。

●それぞれの武器には射程範囲があるので、各ユニットごとに様々な攻撃ができる。しかし、段差がある場合、攻撃が届かないこともあるぞ。また、攻撃範囲に味方がいる時、武器や技によっては、味方を巻き込んでしまうこともある。攻撃範囲には特に注意しよう。

通常攻撃

武器の射程範囲内で、敵を攻撃するのが通常攻撃となる。武器が強力になるほど、威力は増大していくのだ。

直線ダッシュからの強力攻撃

起点から3マス以上先にいる敵に向かって、直進する攻撃を行うと、特殊な動作とともに、大ダメージを与える攻撃を繰り出せるゾ。

槍・棍で2マス先を攻撃

ブライアンやファムの武器の中で、2マス先から攻撃を行えるものがある。接近しなくていい分、敵の反撃を受ける心配も少ない？

味方を槍・棍で攻撃

ブライアン、ファムの武器、レオンの技に限り、味方も巻き込んだ攻撃を行ってしまうゾ。攻撃範囲に味方がいないことを確認しよう。

移動後、道具を使用する

治療などに道具を使うためには、味方ユニットに隣接しなければならない。移動後、道具を選べば、自ユニット周辺1ヘックス以内で使用が可能だ。

敵の攻撃を最小限に抑える

攻撃する場合は、側面、背面からが効果的。敵の攻撃も同様なので、行動ターン終了時には、自ユニットの向きにも注意を払おう。

マーシアの特殊な移動・攻撃

ファムのお守りでもあるマーシアは有翼種だけあり、どんなところへもバタバタと飛んでいくことができる。そのため移動範囲が広いので、後方から一気に接近し、攻撃することも可能だ。

また、フィールド上の段差の影響もほとんど受けないので、アイテム回収に向いているかも。状況に応じて役割をどんどん与えよう。

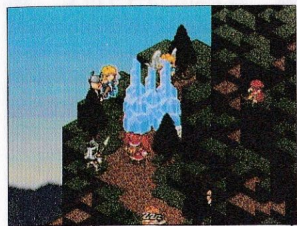
行動範囲の広さをフルに活用し、敵を攻撃する。この行動力を有利に使って、効率よく敵を倒していくのだ。

フィールド上の段差もまったく関係ない。翼を持つマーシアならでは。これなら、山やガケにあるアイテム回収も楽チン。

レオン一行の中で、翼を持つのはマーシアだけ。そんなワケで、屋根の上に乗れるのも彼女だけなのだ。スゴイよね。

魔法／技システム

MAGIC & SKILL

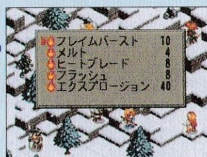
ここでは、広範囲に攻撃可能な「魔法」「技」について、説明していきたい。一撃必殺の威力を持つ、重要な要素だ！

魔法が使えるキャラクターが持つ技、「魔法」は、通常攻撃よりも強力な攻撃力のものがほとんど。

また、魔法が使えないキャラクターは、レベルアップすることで、いくつかの「技」を習得していく。これが、魔法と同レベルの威力を持つ攻撃となるのだ。

それぞれの「魔法」、「技」は、敵に対して明確な効果を表わす。通常攻撃が効かない敵は、魔法が効果的。逆に、魔法が効かない敵には、技を使用することで倒していこう。

もちろん、それらを使用する場合は、魔力の残量が大きく影響するので、ターン毎のチェックは重要だ！

魔法について

超強力な威力を誇る魔法・技は、戦闘で大きな効果を発揮！

●魔法・技を使用する場合、各キャラクターの魔力が重要になる。攻撃力が大きいものは、魔力も大量に使用するので、体力と同様に、魔力の数値も、常にチェックしておきたい。大事な場面で魔法・技が使えないと、いたずらにターン数ばかり増えてしまうぞ。

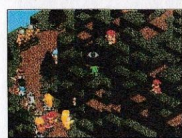
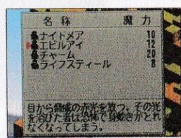
魔法の基本

遠距離からの攻撃が基本。接近は不要だ。

魔法情報

使用できる魔法・技は、一覧可能。

スタート時のMP

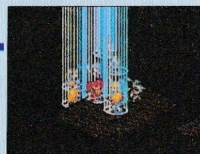
各ユニットは½のMPからスタート。

回復魔法のHOW TO

ファムが使用できる回復魔法が、もっとも強力。後方で待機しながら、前線のユニットの支援をするのだ。

攻撃魔法のHOW TO

魔法の攻撃力は、敵の属性により変化する。魔法が効かないようなら、技を多用して戦っていこう。

技について

魔法を使えないキャラクターには、技がある。頼りになるぞ

●レオン、ラルフ、ブライアンの3キャラクターはファイタータイプなので魔法が使えない。しかし、レベルアップするにしたがい技という強力な攻撃方法を覚えるのだ。場面によってはとても頼りになる攻撃だが、魔力は少ないため、"ここ一番"の時、使用していこう。

技についての基本

通常攻撃も魔法も効かない強敵には、「技」が効果的。アイテムで魔力を回復しながら、ドンドン使って敵を倒していこう。

有効な技の使い方

「技」を使うキャラは、魔力が低いため、回復アイテムを買いだめして、すぐに回復できるように準備しておこう。

レオン 剣

スラッシャー

◀正面にいる敵に向かって、剣の衝撃波を繰り出す。

デスフォルト

▶地形に関係なく、前後の敵に衝撃波を叩きつける。

ラルフ 拳

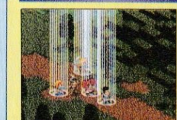
覇王孔

◀正面の敵に向かって、青白い気を放出するのだ。

滅神乱舞

▶使用した次のターンで発動。通常攻撃が2倍になる。

ブライアン 槍

サクリファイス

◀自分の体力と引き換えに、味方の体力を回復させる。

ブランディッシュ

▶自分の周りを炎で囲み、敵に大ダメージを与える。

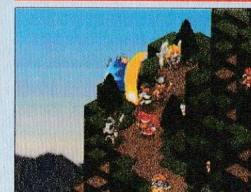
魔法と技の使い分け方

回復魔法を除く、ほとんどの技、魔法は攻撃専用だ。通常攻撃が使えない場合や、大勢の敵を攻撃する場合に使用していこう。基本的には、遠距離から広範囲の魔法で攻撃し、相手の体力を削っていく。最後に経験値を稼ぎたい味方キャラクターでトドメをさせば、効率よくレベルアップを行うことが可能だ。

また、経験値はレベル差があるほど、多くもらえるぞ。

魔法

▲ウッドゴーレムには「炎」系の魔法など、それぞれ属性を考慮にいれた魔法を使おう。一撃必殺の効果が得られるぞ。

技

▲敵の防御力や属性に、ほとんど関係なくダメージを与えることができる。他に打つ手がない時には、迷わず使用しよう。

道具／装備システム

ITEMS & EQUIP

ここでは「道具」と「装備」についての説明をしていく。これで『ファーランドサーガ』攻略の準備はカンペキだ！

道具について

主に、体力や魔力などの回復系が重要。買いだめをしよう

●魔力に頼らず体力、魔力を回復できるのが道具（アイテム）の強み。やることがないキャラクターには、道具を使用させることでも、経験値を稼ぐことができる。
どのアイテムも、それほど高い金額ではないので、ショップで買いだめしておこう。

道具も経験値が入る

道具を使用するだけで、経験値獲得だ。

道具は全員共有

誰が道具を拾っても、みんなで使用可。

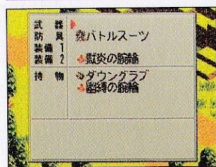
クリア前は忘れず回収

クリア条件を満たす前に、必ず回収せよ。

装備について

ステージごと、効果的な武器、防具を考えておこう

●戦闘中に、いつでも装備の変更が可能なので、武器、防具は複数持っておきたい。敵の情報を検討しながら、効果的な武器を装備していこう。もちろん、防具や装備可能なアクセサリーも同様に使っていくこと。持っていても、装備しなければ効果は得られないゾ。

ショップ後の装備を忘れずに

ショップでの買い物では、様々なアイテムを購入しておこう。また、回復系の薬などは、たくさん購入することが大事だぞ。
また、武器や防具などは、購入後装備することを忘れがちなので、必ず装備の確認をすることを習慣づけておこう。

装備品の売却は常時OK

武器や防具などの装備品は、いつでも売ることが可能となっている。ストック数がいっぱいになってしまったら、随時売り払ったり、他のキャラクターに渡しておく。いつでも、より強力な装備品を持てるよう、アイテムを整理しておこう。

TACTICS

ステージ攻略スタート。
レオンたちの闘いの道標となるハズだ！

STAGE 1 旅立ち

STORY ON THIS MAP

レオン達3人がチェスタ村を出発するところから、物語は始まる。最初はただの観光のはずだった。しかし彼らを待つ運命は…。

運命の出会いが訪れる
とも限らへんのやで？
はっはっは、世の中
そう甘くはないさ

主人公レオンとその仲間ラルフは、親友にして義兄弟。ともに孤児で、幼いころに騎士のブライアンに拾われて育てられたという過去をもつ。2人ともこのチェスタ村からあまり出たことはなく、ブライアンが初めて花の都バースに連れていってくれるというので、この日を心待ちにしていた。

王都バースでは、ある盛大な行事が開催されようとしていた。歴史を転換させるほどの「会見」である。長年、2つの種族——人間と魔族は互いに別々に暮らしてきた。それだけでなく、人間はことごとに魔族を疎んじ、不当な扱いを続けてきたのである。そこで魔族はアヴィという男が中心となり、人間たちの代表と会見をもつべくバースを訪れることになったのだ。人間たちもそれを望み、会見はその成功とその後の友好関係がすでに予想されていたのである。ブライアンは記念のため、また2人の「息子」の後学のため、その歴史的瞬間を彼らに見せようと思っていた。ただ、ラルフはナンパが目的だったが……。

しかし村を出ると、一行はモンスターに出くわす。彼らにとって初の戦闘だ。

▲チェスタ村の自宅から出てきたレオン。ラルフとブライアンが待っている。この瞬間こそが彼を数奇な運命へと導く冒険の第一歩だ。

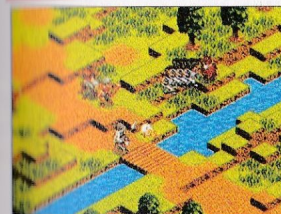
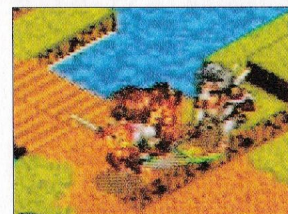
▶チェスタ村を出て早々にモンスターが現れる。どうやら近頃の世界は物騒になっているようだ。戦い方を知らない2人にブライアンの一喝！

ITEM

ソフトレザー
240G
薬草
薬草

勝利条件：モンスターを全滅させろ！　マップ終了後にショップ：なし

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

最初の戦闘ということで、モンスターの種類も2種類、しかも犬なんかが相手だから手こずることはない。初めてのプレイだと、敵が弱いために調子に乗って自キャラのHPが減っていることに気づかない、ということがある。その点だけを気をつけよう。

戦法としては基本どおり。なるべく背後から攻撃することを心がけ、1匹の敵に対してこちらは複数で挑みかかろう。

ブライアンの武器は槍。これは前方2マスの敵に有効な、とっても使える武器だ。しかし初プレイでは、それが分からない人もいるかも。そのため敵を突き刺し、その先の味方も串刺し（／）というよくあるミス。味方がダメージを喰らうのも驚きだが、その数字もハンパじゃないぞ。

▲味方を串刺し／　槍系の武器の恐ろしさ。

◀レベルアップでステータス回復。活用しよう。

WARNING
味方を刺すな！

ENEMIES

ゴブリン……………………4
テラードッグ………………5

CARE！

犬よりも若干、こっちが強い。

STAGE 2 優雅な挑戦者

STORY ON THIS MAP

モンスターを一掃した一行は、ブライアンの実の息子夫婦が住む村に立ち寄り、再び道を急ぐ。そこに立ち塞がったのは！

バースへの途中、ブライアンが「息子夫婦のいる村へ立ち寄りたい」と告げる。自分たちはブライアンの義理の息子だが、むこうは本物の息子ということで、「アニキと呼ばなアカンのかな」と緊張するラルフ。アニキのカシムとその妻ノーラ、そして彼ら夫婦の一人娘カリンに会い、その元気な姿を見て安心した一行は、再びバースへの道を急ぐ。

そして一行はバースから遠ざかった、ふと気づけば森の中。方向

▲一行は息子カシムの村に立ち寄る。

▲マーシアは助けを呼びに行くため不参加。

▲誘拐魔？T.T.　実は身代金が目的。

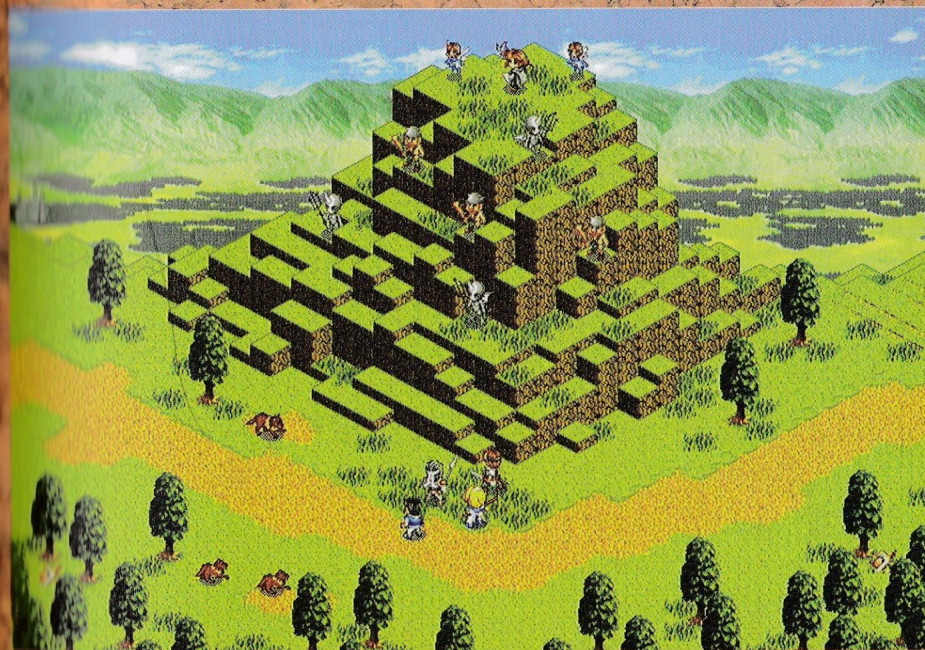
音痴のブライアンのせいで、どうやら道に迷ったらしい。レオンがバースへの道を見つけたが、そこで一行は奇妙なものを見る。

女2人が悲鳴をあげて、馬車で暴走している。なにやら楽しそうだと思ったら、本気で止まらないらしい。この先は崖だ！　慌てて一行は後を追うが間に合わず、目前で馬車は崖下へ落ちてしまう。

が、女たちは崖下から不死鳥のごとく蘇った。なんと女の1人は有翼人セイレーンで、間一髪もう1人の体を支えて宙を飛び、助かったらしい。命からがら助けられたコは、バースの王女、ファム・ド・バーシニアだったのだ。

かつてブライアンはバース王家に仕えていた。訳のわからないレオン達をよそに、再会を喜ぶ3人。しかしそこに、ファムの馬車を追ってきた謎の軍団が迫る！

ITEM

ロングソード
薬草
気付け薬
ハードレザー
280G
360G

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

意外にもファムは棒術の使い手。このマップから仲間に加わるうえ、回復系魔法も使える即戦力だ。

山の麓での序盤戦から、いきなり苦戦になるかも。それはインプとフェアリーが空を飛べるため、段差を乗り越え突っ込んでくるからだ。

また、敵のボスT.T.は山頂から魔法を使ってくる。有効範囲が広く威力もそこそこなので、むやみに魔法の届く範囲に近づかず、喰らった時はすぐに回復しよう。

WARNING
迎撃準備だ！

ENEMIES

T.T.……ボス
インプ……3
フェアリ……2
ゴブリン……3
テラードッグ……3

CARE!
T.T.は素早く、ミスを誘われる。

破　局

STORY ON THIS MAP

T.T.を撃退した一行はトゥルクの指導者アヴィに出会う。舞台はバース城に移り、いよいよ会見が行われるはずだったが……。

レオン達はT.T.を倒すが、往生際の悪いこの男は負けを認めない。なおも戦おうとするがそこに謎の2人組が現れ、T.T.はそれを見て逃げてしまう。彼らはトゥルクの指導者アヴィと、その腹心カイザーだった。

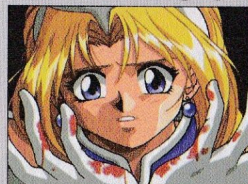
王女を救ったレオン達はバース城に入る。初めて見る華やかな光景に驚くレオンとラルフ。そこへアヴィが現れ、3人は歓談するが、部下に呼ばれてアヴィは中座する。

アヴィの風格に陶酔する2人。なぜか隣でファムも陶酔している。

「なんでお前がここにおるんや」とラルフとファムの間でケンカが始まるが、アヴィが呼んでいると告げられてファムも中座する。ファムは悦んで出ていった。

▲バルガに呼ばれ、ファムは出ていく。

ホント……
いつ見てもステキ……
ななな、何でお前が
ここにおるんや？

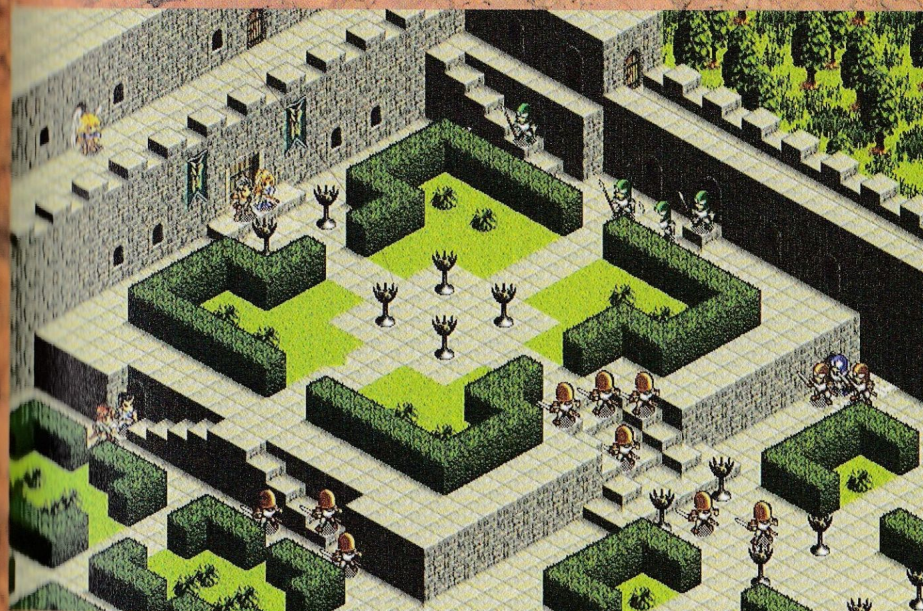
IVENT MOVIE

一室を訪ねたファムは驚くべき光景を見た。アヴィが血を流して倒れている。死んでいる！　動顛するところをトゥルク兵に見られ、誤解した彼らは逆上してファムを引ったてる。悲鳴をあげるファム。

その叫びを聞いたブライアンはトゥウゥルク兵を斬り殺しファムを救蛇と出する。そこへレオン達も合流。

このままでは戦争だ。殺到するトゥルク兵。レオン達は無実の王女を守らねばならない！

ITEM

ロングソード
ハードレザー
カボチャの種
気付け薬
460G

勝利条件：地下道を塞ぐ重歩兵を倒せ！　マップ終了後にショップ：なし

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

このステージからマーシアが加わる。最初に行うべきことは5人の集結。こちらが刺激しない限り近寄ってこない敵も多いので、近場の敵だけ全員で叩くのが安全策。その際、移動力の大きいマーシアが大いに役に立つ。分散してあちこちで戦ってもいいが、その場合は薬草のムダな消費が多くなる。面倒でなければ、総掛かりですべての敵と戦った方がいいだろう。

ファムが三節棍を持っていれば、3マス先も攻撃でき、余裕で勝てるはず。あとは段差も飛び越えるマーシアで常に敵の背後をとり、全方向から猛攻撃を加えよう。

WARNING
マーシアでGO！

ENEMIES

重兵士……………………ボス
軽歩兵……………………4
一般兵……………………11

CARE！
重歩兵。HPが異様に高い。

STAGE 4 憎しみの後に

STORY ON THIS MAP

敵の重囲を突破してレオン達は脱出に成功するが、バース城は完全にトゥルク側の蹂躙するところとなってしまう。そして……

今よりすべての人間に対して宣戦を布告する……よろしいのですか？

バース城はトゥルク軍により完全に制圧され、国王以下ほとんどの要人が捕らえられてしまう。アヴィの腹心カイザーはアヴィの死に完全に逆上し、人間への宣戦布告、果ては完全抹殺を指令する。彼は国王らをすべて殺すよう指示した。四天王の１人バルガは彼に問い返すが、カイザーの意志は変わらない。彼にとってもっとも崇高であったアヴィの死は、彼を復讐鬼に変えた。

一方、レオン達はファムを守り抜いたものの、それ以上なにもすることができなかった。炎上するバース城を見て、呆然とする一行。ひとまず保身を計るため、ブライアンの息子カシムの村へ戻ろうとするが、悲痛な衝撃がそこでも彼らを襲う。すでに村はトゥルクの軍勢に蹂躙され、何もかも焼き払われた焼け跡に過ぎなかった。大切なものを失うのはファム一人ではなかった。

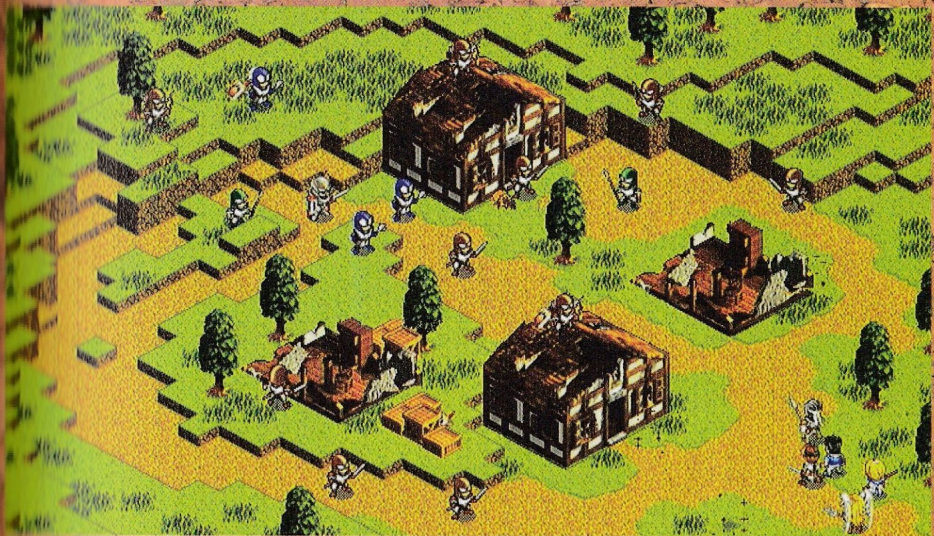
一行の前に村に残留しているトゥウルク兵の一部隊が現れる。彼らの標的はすべての人間だ。彼らの凶刃にレオン達は武器をとって立ち向かう。互いの復讐の憎悪の炎が、廃虚の中でなお燃え上がる……。

▲バース城から噴き昇る炎を見て、城が陥ちたことを知るレオン達。おそらく城内の誰もが生きてはいないだろう、と一行は途方に暮れる。

▲カシムの村に戻ると、そこも廃虚と化していた。あまりに無残な有様に呆然とする一行。ブライアンは家族の無事を確認しようとするが……。

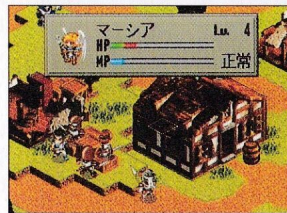
ITEM

アイアンフィスト
ブランデー
キュイルボイル
420G　240G
ハードレザー
ロングソード
回復薬
気付け薬
ランス

勝利条件：敵のリーダーを倒せ！　マップ終了後にショップ：なし

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

まず屋根の上に敵兵がいるのが目につく。彼らは弓兵で、屋根の上からどんどん矢を射ってくる。彼らから片づけてしまいたいが、屋根の上には決まったルートから、しかもマーシアでしか登ることができない。これは、ファムの回復魔法でマーシアを援護してやろう。

敵の種類は多いが、基本的に近寄らない限り攻撃をしかけてこない。そのため、例によって全員でジリジリと攻め寄せるような形に。屋根の他は特に分散する必要もない地形なので、直進せよ。

注意すべきは親玉のコローネル。回復魔法を使うえ取り巻きが多い。しかも先にヤツを倒すとステージが終わってしまうので、アイテムが回収できない。コローネルを刺激せず少しづつ敵を蹴散らし、アイテムを回収するしかないだろう。

▲カーソルの位置が屋根への入口だ。

◀全方向からひしひしと包囲。まず上出来。

WARNING
取り忘れ注意！

ENEMIES

コローネル……………………ボス
重兵士……………………………3
軽歩兵……………………………2
弓兵………………………………4
一般兵……………………………6

CARE！

強そう。こいつが大将だ。

STAGE 5 逃亡の日々

STORY ON THIS MAP

カシムの村を襲った一団を全滅させたレオン達。捜索してみると、無事孫娘のカリンだけは生き残っていた。しかし、……。

ねえ、ママは……
……パパは？
カリン、あなたの
ママとパパは……

カシムの家に誰か残っていないか、かすかな希望とともに捜索するレオン達。地下の倉庫に、カリンだけは生き残っていた。

村の惨禍は自分のせいだとファムは自責するが、気丈な彼女は善後策を考え出す。ヨーク王国へ救援を求めることだった。しかし年来、バースとヨーク両国間の関係は良くなく、戦争騒ぎすらある、という仲だった。しかし現状は人間同士の争いが許される段階ではない。レオン達は山越えの道を選び、ヨーク王国を目指す。

しかしこの山越えの道は、モンスターで溢れる危険地帯。他ならぬヨークの軍勢もバース遠征の際に手こずるという道だ。果たして一行は無事に通過できるか？

▲初めて見る魔物も出現。油断は禁物だ。

IVENT MOVIE

地下の倉庫にいたため無事だったカリン。しかし両親はカリン1人を隠すために逃げなかったため、手遅れだったらしい。年歯もいかない子供には苛酷すぎる出来事。しかし祖父の手に無事保護されたことは奇跡だった。レオン達はカリンを連れていくことにする。

最近魔法を習っていて、筋がいいと評判だったというカリン。子供とはいっても、レオンたち顔負けの立派な戦力になってくれる。

ITEM

魔法使いの杖
リングメイル
キュイルボイル
三節棍
ブロードソード
気付け薬
270G

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

ウッドゴーレムは火が弱点。しかし火の魔法の使い手、カリンの魔力はまだ弱く、通常攻撃でも十分通用するので気にしなくていい。

そのカリンの魔力も魔法の杖を拾うと格段にアップする。早めに手に入れよう。しかしカリンが装備可能の防具は落ちてないので、防御力はほとんどないに等しいぞ。

ここではピクシーに注意。遠隔攻撃が特に怖いぞ。でも他に手強いモンスターがいないので、難なくクリアできるマップだろう。

WARNING
カリンを守れ！

ENEMIES

ピクシー	2
ウッドゴーレム	5
ホブゴブリン	1
ゴブリン	5

CARE！
別に、そんなに強くないけど。

STAGE 6 挑戦者、再び

ねーねー、あの人、誰？
見ちゃダメよ、バカが感染るから

STORY ON THIS MAP

ヨークへの旅はまだ続く。1つの山に辿り着いたときに聞こえてきた、覚えのある笑い声が……。あのT.T.が再登場だ！

行く手を阻むモンスターの一団を倒したものの、ファムの語るところによると、このような危険地帯はまだまだ続くらしい。レオン達は旅を続けるが、そこに現われたモンスターの一団は、こともあろうにあのT.T.に率いられていた。もともと身代金が目的だった彼だが、今やファムは無一文。それでもファムを捕らえないと気が済まないという。煩わしいが、また経験値の元にしてやろう。

今回はモンスターの数、種類ともにそこそこ。こちらの人数も多いからうまくやれば苦戦はないと思うが、油断はしないでおこう。

T.T.はいかにも魔法使い（本職は幻術士）らしく、ゴーレムなんぞも率いている。毎回これだけのモンスターを率いることといい、前回カイザーに撃ち落されても生きていた（実は幻影で、本体は隠れていた）ことといい、かなり凄腕の幻術士のはずなのだが、ここまで人にコケにされるのもスゴイ。果てはカリンにまで指をさされ、マーシアに「バカがうつる」とまで言われる始末。ともあれ口で言って分かる奴ではないので、キッチリ撃退しよう。

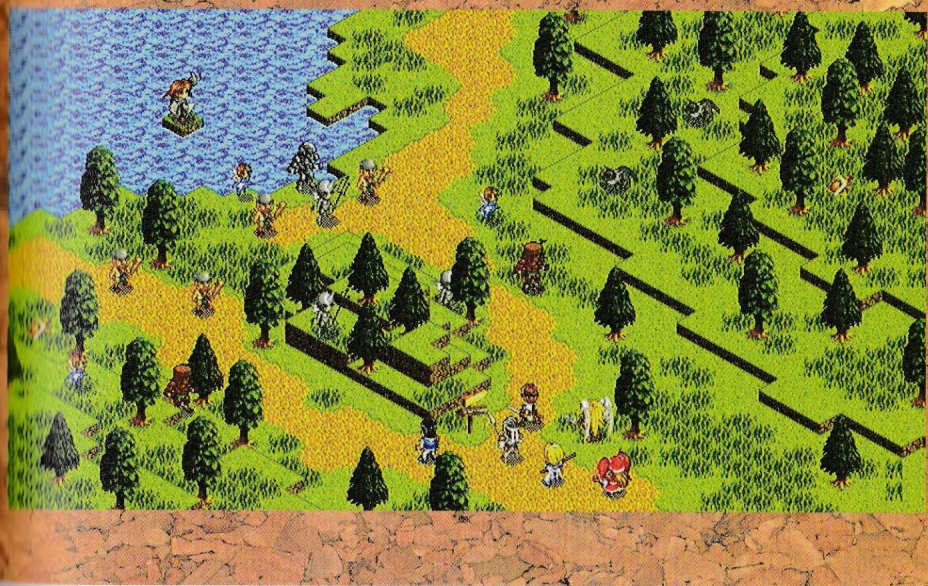
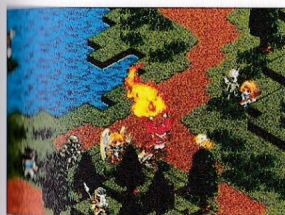
▲ステージ最初のショップでの1コマ。ショップ姉ちゃんは神聖語が話せる。ところで買い物後はすぐ装備できないので、後で忘れないように。

▶これまでに出てきたモンスターばかりなので、特にどうということはない。ただ意外なことに、勝利条件はストーンゴーレムを倒すことだ。

ITEM

シルバーランス
リングメイル
キュイルボイル
気付け薬
370G

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

特に変わったモンスターがいないため、基本的な戦い方は変わらない。ショップで魔術師の杖を買えば、カリンの魔法攻撃力も格段にアップ。ファムの3マス先攻撃、マーシアの高機動移動力も合わせて駆使すれば、まだまだ敵はない。

しかしモンスターの種類は同じとはいえ、レベルが上がっているので、こちらの攻撃が意外に通用しないことに驚かされる。たとえばウッドゴーレムには通常攻撃であまりダメージを与えることができない。その代わり前ステージとは違ってカリンの魔力が上がっているため、火の魔法による攻撃で簡単に倒せるようになっている。

ようするに、多少の違いはあっても突破口がきちんと用意されているということ。移動や魔法のタイミングを計って、効率よく行動しよう。

◀ファムの突きでたった13。通常攻撃はこの通り。

WARNING
魔法でいけ！

ENEMIES

T.T. …（見物のため不参加）
ストーンゴーレム…………ボス
ウッドゴーレム……………2
フェアリー…………………3
インプ………………………3
ゴブリン……………………4
ウルフ………………………2

CARE！

ゴーレムよりもちょっとイヤ。

STAGE 7 黒き風

ようやく会えたな。
忌むべき暗殺者め
違います！ 私は
殺してなんかいない！

STORY ON THIS MAP

再びT.T.を撃退した一行。しかし息つく間もなく新手の敵が現われる。その名はバルガ。カイザー配下の四天王の1人だ。

T.T.を再び撃退したレオン達だが、例によってT.T.は懲りた様子がない。レオン達の手が届かない所にいるのをいいことに余裕見せまくり。水上でバレバレの分身魔法などを披露して得意げ。こいつはすごいんだかどうだかよくわからない。結局カリンの魔法にやられて水底に落ちてしまうが、どうせ奴のことだからまた出てくるような気がする。はっきり言ってどうでもいいことなので、一行もあまり気にしていない。

▲T.T.退却の時。「わかるまい?」って…。

▲そりゃわかるわい／　哀れT.T.

▲そして現われるバルガ軍。手強いぞ。

ところが間髪入れずに新手の敵が現われる。彼こそ四天王の1人バルガ、カイザーの右腕だ。しかも彼の目的こそ、純粋にレオン達の抹殺。余事を考えていないだけに恐ろしい。

ファムはここで当事者の1人であるバルガに弁解を試みるが、彼はまったく聞く耳を持ってくれない。今さらトゥルクとの関係はどうにもならないだろうが、それでもできるなら争いは避けたい。しかし一行は、ここでも戦うしかないようだ。

バルガもT.T.同様魔法使い。しかしT.T.とは違って積極的に攻めてくるタイプで、しかも非常にイヤな魔法を使ってくる。さらに魔法使いの彼にはこちらの魔法が非常に効きにくい。剣で立ち向かうしかないようだ。かかる火の粉を振り払うことができるか？

ITEM

シルバーランス
リングメイル
癒しの花
回復薬
340G
250G

勝利条件：バルガを倒せ／　　マップ終了後にショップ：なし

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

マップ右側に敵が3匹いる。まずそれから倒してしまおう。別に真っ先にバルガ狙いに行くならヤツらと戦う必要はないが（近づかない限り動いてこない)、それではヤツらの持っているアイテムと経験値がもったいない。しっかり倒して、左上に向かえ／

いきなり中央部から突っ込むと挟撃されそうなので、バルガの両サイドから斬り崩しにかかると思う。でもバルガは、こちらの動きにかなり敏感だ。刺激しないように進んでいるつもりでも突然突っ込んでくるので、思惑を外されてとまどうことも。常に警戒し、覚悟も決めておくこと。

バルガは広範囲にワリと大きなダメージを与える魔法を使ってくる。さらに運が悪いときは+マヒも喰らってしまう。回復のカギ、ファムがマヒしないよう守ろう。

◀2人マヒしてしまった。囲んでもなお倒せない。

WARNING
ファムを守れ！

ENEMIES

バルガ……ボス
重兵士……3
弓兵……3
一般兵……3
インプ……2
ピクシー……2
フェアリー……2

CARE!
結局のところ、やはりこの人。

STAGE 8 男の意地

STORY ON THIS MAP

バルガの次に出てきたのは、またT.T.！ もうちょっと後かと思ってたのに……。彼は最後の戦いを挑んでくる。本気？

君達は、私の栄光の歴史に1つの汚点を残した2つだよ

バルガと激闘する一行。戦闘の終了とともに、そこにエルフの女性が現れる。どうやらこの辺りはエルフのテリトリーだったらしい。彼女はこの地域にダークエルフのバルガがいることを怒り、バルガを追い出そうとする。すでに手勢を失ったバルガは、それを機に引き上げる。

エルフの女性はファムを見て親しげに声をかけてくる。彼女の名はオフィーリア。実はファムの父、バース国王とは昔からの親友で、幼いころのファムにも会ったことがあるという。オフィーリアは一行と打ち解け、道案内を買って出る。この山、ウルカヌスマウンテンは峻険で、道はなお遠く険しい。

山頂に近づくと雪が降り始める。そこで一行は雪とともに驚くべきものを見る。T.T.だ。しつこい！ しかし今度はいつもと違う様子。なんでもこれまでに味わった屈辱は彼にとって初めてのもので、それを晴らすために最後の戦いを挑むという。いつもと違ってギャグがない。しかも今度は逃げないという。それがギャグかもしれない。

いくらT.T.が燃えていても、一行は誰も本気でとりあわない。寒いんだから早くどけと言いたいが、わざわざモンスターを引き連れて道を阻もうとしているのだから戦わないわけにいかないだろう。三度この幻術士との戦いが始まる。

▲寒空のなか戦いに。たくT.T.の野郎…。

▲突然登場のエルフ。バルガに対して激怒。

▲彼女の名はオフィーリア。彼女も仲間に。

ITEM

- ミデアムボウ
- ブランデー
- 癒しの花
- コルセスカ
- スケールアーマー

勝利条件：T.T.を倒せ！　　マップ終了後にショップ：なし

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

左右に3匹ずつモンスターが分かれていて、その辺に何かキラキラ光るものがある。上のマップにははっきり映っているが、実はここに隠しアイテムがある。これは全体マップには映し出されない。

これはやはりマーシアで取りにいこう。左右それぞれに全員で移動して、そこの敵を蹴散らしてもいいが、かえって全員で中央を進み、左右からも敵をおびき寄せてそのスキにマーシアでアイテムを回収、というやり方もある。

このステージで気をつけるべきは、敵の体力回復。なかなか倒せない上にガンガン回復してくるので、回復魔法を使うフェアリーを先にやっつけよう。T.T.も回復に専念するが、彼はあまり攻撃してこない。魔力もいずれ尽きるぞ。

ちなみにマップ左の川は、実は凍っていて歩くことができるぞ。

◀魔力の尽きたT.T.は弱いぞ。さあ倒せ！

WARNING
回復させるな！

ENEMIES

T.T.	ボス
グレムリン	3
フェアリー	4
ウッドゴーレム	4
ウルフ	3
テラードッグ	2

CARE!
HPは低いので、早めに倒そう。

STAGE 9 強　敵

STORY ON THIS MAP

三度撃退されたT.T.は、今度こそ改心し仲間になる。やがて峠を越え、そこに現れたのは四天王の１人、「地のガント」だ。

君のことを忘れた日は
1日だってなかった
今の今まで
忘れてたじゃないの！

やはり今度も撃退されたT.T。本音かどうか、今度ばかりは彼も観念したらしい。たちまちレオン達の間から、「王家に危害を加えたものは極刑」などの声が出る。

本当ならそうだったのだろうが、バース王家が滅びたも同然の今、ファムも裁く気はなくみんなに決定を委せる。結局、何も殺すほどのことはないだろうとの結論になり、T.T.は許されることに……。

そのT.T.に声をかけるオフィーリア。なんとT.T.とは顔見知りだという。「あいかわらずバカね」などと言われても、T.T.は思い出せない。

実は昔、この山でガイドをしていたオフィーリアの護衛をつとめたことがあるらしい。そういう話になると、突然思い出したようにオフィーリアを口説くT.T。オフィーリアにどつかれて気絶し、ファムに助けてもらった彼は、ファムに忠誠を誓う。

ともあれT.T.が仲間になり、一行は8人に。峠を越えると雪は消え、ヨークも目の前。しかしそこにまたもやトゥルクの軍勢が現れる。今度の敵は四天王の１人、地のガント。マーシアも恐れる強敵だ。

▲オフィーリアのことを思い出せないT.T。しかし一方ではオフィーリアのことを忘れていないふしもある。とぼけた様子は、芸か本音か？

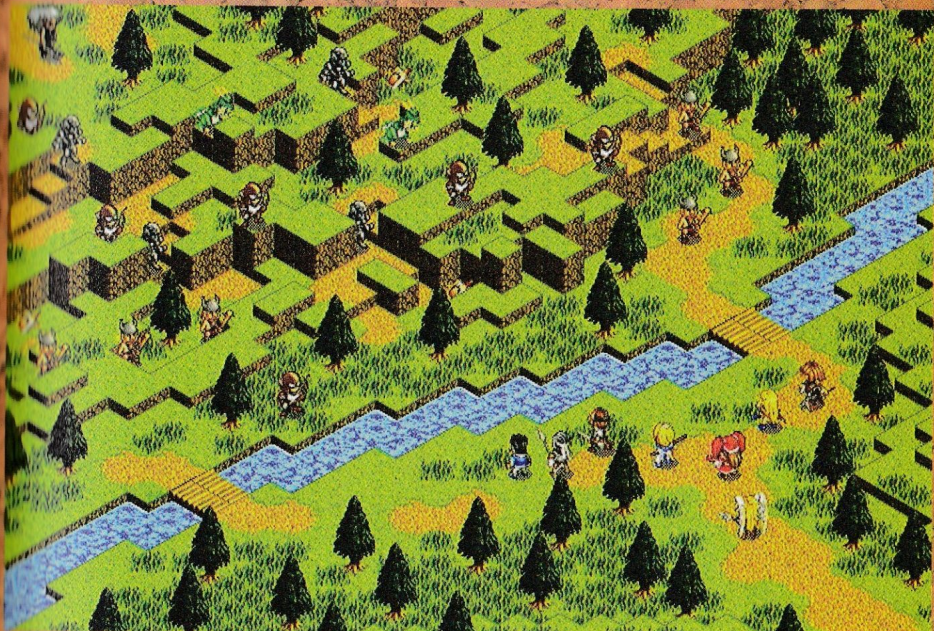
▶峻険なウルカヌスマウンテンも、オフィーリアのおかげですぐに抜け出せた。久々に明るい草原が広がる。ヨークはもう目の前だ。

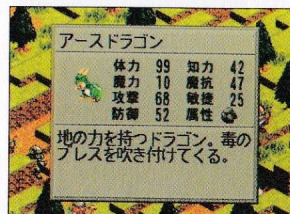
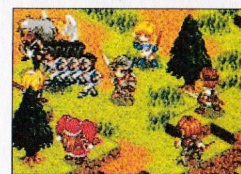
ITEM

銘酒「火神の誉」
疾風の指輪
スケールアーマー
リングメイル
気付け薬
毒消し草
癒しの花
ブランデー
440G
640 G

マップ終了後にショップ:あり

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

橋が２つ架かっているので、素直に８人を二手に分けてしまった方がいいだろう。その際、回復系の魔法を使えるキャラを両グループに均等に分けるよう気をつけよう。橋の間はそんなに開いていないので、必要に応じて両グループの間で救援も可能だろう。

ここでは遠くから間断なく攻撃してくる弓兵が厄介なので、できれば早めに片づけるようにしたい。助走アリの直線攻撃で、一撃でやっつけたいところだ。

この敵中にアースドラゴンが初登場。が、ドラゴン系だからといって怯える必要はない。毒のブレスで攻撃してくるものの、ダメージはさほど高くない。一気に囲んで退治してしまおう。また、ボスのバルガも体力だけは高いが、囲めばなんてことなく勝てるぞ。

▲アースドラゴン。強そうなのだが……。

WARNING とにかく囲め！

ENEMIES

ガント……………………ボス
アースドラゴン……………2
ストーンゴーレム…………4
ホブゴブリン………………6
弓兵…………………………6

CARE!
一番厄介なのはコイツか？

STAGE 10 策略と裏切り

STORY ON THIS MAP

ヨーク城へ向かったレオン達を追おうとするガントを、バルガが引き止める。一行がヨークへ行くことこそ、彼の狙いだった。

……ヨーク王は
あれを使ったのか？
まさか……
禁呪テラーホーク!?

レオン達はガントを倒したが、不死身に近い体力をもつガントは再生を始める。レオン達は危険を感じ、ヨーク城に逃げこんだ。ガントは追おうとするが、そこにバルガが現れ、「それこそ狙いどおりだ」と諭す。筋書はできていた。

一行は願いどおりヨーク王ヘルマンに拝謁することができた。ファムはこの騒乱を平和裡に収めるため、ヨーク王の協力を求める。しかしヨーク王はバースを滅ぼしたトゥルクは許さないと言って、

▲冷徹なバルガの頭脳。彼の考える策は？

▲ヨーク王の態度はファムの願いに反した。

▲一行は脱出を図る。魔物と人間が相手だ。

全面戦争に踏み切る決意を伝える。当事者のファムが平和を望んでいるにも関わらず、ヨーク王は異常なまでに戦争に固執し、しまいに一行を幽閉してしまった。

このヨーク王の態度には理由があった。彼は腹の底に陰謀を秘める。それはこの機会にトゥルクを滅ぼし、ファムをバースに即位させて保護下に置き、エントリヒ全土の帝王として君臨しようというものだった。既にトゥルクとの戦争に勝つ切り札も用意していた。

脱出を図るレオン達。そこに現れたのはトゥルクの賢者、ヘリオスだった。彼も幽閉されていたが脱獄してきたのである。ヘリオスもファムたちと同様、戦争を回避すべきと同調するが、その会話の最中、城外で大爆発が起きる。それこそヨーク王の切り札――禁呪"テラーホーク"の発動だった。

ITEM

スケールアーマー
バトルフォーク
バスタードソード
パルチザン
癒しの花
カボチャの種
回復薬
ブランデー
980G

勝利条件：出口を塞ぐ敵を倒せ！　　マップ終了後にショップ：なし

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

交渉が決裂し、トゥルクの魔物とヨークの兵士両方が相手となる。目的は城外への脱出だ。

一見すると複雑そうなマップだが、道筋は一本しかない。自在に動けるのは例によってマーシアのみで、あとは全軍でひた押しに押し寄せるような攻め方になる。

これまでのステージとは違い、敵は常に前面にいるから囲まれる心配がない。また敵よりこちらの方が優勢なので、誰にトドメを刺させるかの選択も自由にでき、思うさま経験値稼ぎができる。

最初はモンスター、次に兵士たちという順番で侵攻するが、注意するのはせいぜいグレムリンとピクシーのスリープ攻撃のみ。特にピクシーはHPが低いので、簡単に倒せるだろう。また兵士は、特に注意することすらない。ボスのジェネラルでさえ、見かけ倒しだ。

◀これが魔物のボス的存在だが、コイツさえ弱い。

WARNING
「眠り」だけ注意！

ENEMIES

敵	数
ジェネラル	ボス
重兵士	3
軽歩兵	2
弓兵	3
一般兵	3
ダークエルフ	1
サッキュバス	2
ピクシー	2
グレムリン	2
インプ	4

CARE!

グレムリン。HPが高いのだ。

STAGE 11 禁呪

STORY ON THIS MAP

敵中を突破してヨーク城を脱出したレオン達。しかし出た先は城外ではなく謎の研究施設だった。ヨークの暗黒面が明らかに!?

いい実験材料が
揃ってるわね

なっ、何をする
つもりなの!?

レオン達は無事ヨーク城からの脱出に成功する。その頃ヨーク王には突然の最期が訪れていた。トゥルクの現リーダー、カイザーが乗り込んできたのである。禁呪はトゥルクの先兵隊を全滅させたものの、後方にはまだカイザーの本軍が残っていたのだ。カイザーはヨーク王を殺害し、ここにヨークは滅亡するのだった。

そこへ現れる賢者ヘリオス。彼はカイザーにアヴィ殺しの犯人が他にいるかもしれないと伝えるが、カイザーも薄々感づいていた。しかし事態はもはや止められないと、苦悩を階間見せるのだ。

一方レオン達が出た場所は、あからさまに怪しい何かの研究施。もともとヨークは魔族達を犠牲にして、何かの実験をしているとの暗い噂があった。どうやらこの施設で禁呪テラーホークの研究をしていたらしい。何百という魔族たちからエネルギーを搾り取って……。

研究施設の長、エビルシャーマンが一行を迎えて微笑む。なんとオフィーリアとマーシアを実験材料にするつもりだ。その狂気を打ち破り、悪夢の研究施設を撃砕せよ!!

▲カイザーは人間征服を遂行しながらもファム達の無実を感じているらしい。トゥルク内部の事情にも、謎めいた部分が多い。

▶恐るべき禁呪の使用を実現可能にした悪夢の研究施設。もともとこのようなヨークを頼りにしても和平はあり得なかった、ということか……。

ITEM

イーグルボウ
ブレストアーマー
エリクサー

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

おどろおどろしい研究施設とその産物たちだが、はっきり言って見かけほど怖くはない。エビルシャーマンとヘルハウンドは遠距離攻撃をしてくるが弱いし、スプライトの魔法も大したことはない。

ただ気をつけるべきはアイテムの取り忘れ。隠しアイテムが1か所と、もう1つ、見えにくいところに置かれたアイテムがある。後者は全体マップに映るので要チェック。隠しアイテムの場所は上のマップを見てほしい。

WARNING
アイテム回収!

ENEMIES

エビルシャーマン…………ボス
ヘルハウンド……………………2
スプライト………………………2
ハロウィン………………………2
パンプキンヘッド………………7

CARE!

◀犬のくせに遠距離攻撃をする。

STAGE 12 竜の山

STORY ON THIS MAP

一行はドラゴンの聖地に住むという長老ドラゴに会うため再び雪山に挑む。山にはドラゴンがたくさん。苦戦を強いられそうだ。

研究施設の長を倒したレオン達。長のエビルシャーマンは死の寸前バルガの名を口ばしる。どうやらこの研究を司っていた最高の責任者はあの陰険そうな、四天王の1人バルガということらしい。城とともに崩れさる研究室。狂気の施設は瓦礫の中に消えた……。

新たな目的地に向かわねばならないレオン達。ヨーク城を突破する前、一行はトゥルクの賢者ヘリオスにウルカヌスマウンテンの長老ドラゴを訪ねるよう言われていた。そこに行けばすべての真相が明らかになるという。レオン達が目指す場所はそこしかない。

オフィーリアの案内で道を進む一行。長老ドラゴが住む場所はドラゴンの聖地と言われるところで、入り口にあたる場所には悪いことに言葉も通じない野生のドラゴンが多数徘徊している。どうしても戦って切り抜けるしかなさそうだ。

ドラゴンといえば以前アースドラゴンが出てきたことがあるが、その時は1匹だけだった。今回は同時に4匹もいる。味方の人数も増えたとはいえ、レオン達の力は一体どこまで通用するだろうか。

また戻って来ちゃったね とんでもない！ドラゴンの聖地なんだから

▲エビルシャーマンの最期。彼女が口ばしった名前はあの「バルガ」。施設は瓦礫と消えたが、バルガは倒さねばならない存在なのだろうか。

▶奥に鎮座ましますシルバードラゴン。ドラゴンは宝物を貯め込む、という俗信どおり、このドラゴンも背後に2850Gもの大金を持っている。

ITEM

2850G
漆黒の杖
ブレストアーマー
レジストリング

勝利条件：モンスターを全滅させろ！　　マップ終了後にショップ：あり

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

障害となるドラゴン軍団だが、ブルードラゴンは炎という弱点があるうえに防御力もさほどではなく、案外コロリと倒せる。ただし、シルバードラゴンはそうはいかない。これといった弱点がないし、防御力はケタ違いだ。5、6人で取り囲んでも攻めあぐねたりする。

ならどうすればいいか？　有効なのは写真のような、そろそろ覚えているはずの特殊攻撃だ。これなら通常攻撃の3倍はイケる！

その他、隠しの宝に注意。2か所までは見つけ易いが、もう1か所はマップ左下スミの雪ダルマ横だ。うまく見つかったかな？

WARNING 特殊攻撃だ！

ENEMIES

シルバードラゴン……………2
ブルードラゴン………………2
ピクシー………………………3
ウッドゴーレム………………4
ウルフ…………………………4

STAGE 13 黒翼の炎使い

STORY ON THIS MAP

難関を突破し、無事ドラゴの家までたどり着いた一行。しかしドラゴは「罠だ」と……。既にここも敵に包囲されていたのだ！

あたしはあの頃の様なガキじゃないのよ！
（どう見てもガキ丸出しだわ）

レオン達は無事ドラゴの家まで辿り着く。久しぶりにドラゴを訪ねるオフィーリア。「まだ生きてるといいんだけど」。しかし家の中で、ドラゴとは血を流し倒れた姿での再会となる。

「に、逃げろ、罠じゃ！」

ドラゴの叫びの最中、家に飛び込んでくるレオン。モンスターが一帯を取り囲んでいるという。そこには「炎のルシア」と名乗る魔族、四天王の１人がいた。

マーシアはルシアを見て、ファムの無実を叫ぶ。もう戦いはやめるようにと。実は彼女達は昔からの知り合いで、友人同士だった。

しかしルシアは耳を貸さない。アヴィ殺しの一件はどうであれ、ヨークの「魔族実験」の実態を見て、ルシア達は人間がどういうものであるか悟ったという。彼女はバースの人間も、ヨークのことを知っていながら何もしなかったことを責める。

ルシアの言の正しさに一言も返せないレオン達。しかしオフィーリアだけは、魔族がどう人間がどうということに拘るルシアの見識の狭さを一喝する。しかし今さら何を言ったところで、双方ともムダだった。ルシアは口で戦う用意をしてきたわけではない。

ルシアはこれまでのステージのボス級の手下を大勢したがえている。これまでのステージの中では、間違いなく最大級の難関だ。

▲ルシアの炎。広範囲を襲い遠くまで届く

▲ドラゴに会えるものの、様子がおかしい。

▲四天王ルシア。マーシアとは友人だった。

ITEM

- 氷雪の腕輪
- スプリントメイル
- グレートボウ
- シルバーファング
- シャーマンの服
- 癒しの花
- 気付け薬
- ブランデー
- 2480G
- ソーマの花

勝利条件：ルシアを倒せ！　　**マップ終了後にショップ：なし**

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

強力なモンスター揃いだが、二手に分かれて戦えないことはない。ドラゴンも登場は二度目なので、前ステージほどの苦戦はないはず。ただピクシーやサッキュバスの眠りや魅了で動けなくなるとちと痛い。こちらもオフィーリアのブリザードなどで、相手を動けなくしてから叩いてみてはどうだろう。

ちなみに怖いのはルシアの移動力。近寄ると一気に飛んでくるため、中盤から参戦しかねない。ルシアさえ叩けばいいのだが……。

WARNING ルシアに寄るな！

ENEMIES

敵	数
ルシア	ボス
シルバードラゴン	2
ブルードラゴン	3
サッキュバス	2
エビルシャーマン	2
ダークエルフ	3
ピクシー	2

CARE!
飛ぶぞ／ 気をつけよう。

勝利条件:モンスターを全滅させろ!　マップ終了後にショップ:なし

STAGE 14 湯けむりの旅

1人だと危ないから
一緒に行こうって……
世間ではそういうのを
ナンパと言うのさ

STORY ON THIS MAP

ルシアは敗れ、マーシアの願いでそれ以上追撃されることなく撤退する。一行は改めてドラゴと話し、驚くべき真実を知った。

ようやくドラゴと話ができたレオン達。実はドラゴは千年以上も生きたドラゴンなのだという。その彼と昔からの知り合いらしいオフィーリアは何才なのだろう。それは聞けなかったが、代わりに驚愕の真実を知る。あの四天王バルガはドラゴの弟子だったという。

バルガは人間も魔族も恨んでいる。ダークエルフの彼は魔族からさえ忌まれる存在だった。それで禁呪を発動し、この世を完全消滅に導くのが狙いだったらしい。

阻止するため動く一行だが、これまでの戦闘で疲弊しきっていた。オフィーリアの経営する温泉場があるというのでそこで疲れを癒すことになる。しかし、その道程にもモンスターが待ち構えていた。

▲ここでの敵はこれまでに出てきた連中だ。

ITEM

グラディウス
スプリントメイル
1650G
1730G
ブランデー
銘酒「火神の誉」
アルケミストの服

IVENT MOVIE

温泉に向かう前、ふらりと湖のほとりにやってきたレオン。そこで彼は神秘的な雰囲気を湛えた少女に出会う。彼女の名はリアン。1人ぼっちの彼女に、レオンは自分達とともに来るよう勧める。

ところがそのあとがひどい。ナンパに成功したレオンをみんなで大いにからかう。ともあれ全員リアンを歓迎するが、なぜかリアンはレオン以外と話をするのを好まないようだ。……その真意は？

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

ここでの敵はリーダー不在。種類も今までに出てきたものばかり。敵味方入り乱れての大乱闘になるが、とくに苦戦はないだろう。

ただ起伏が異常に多い作りになっているので、移動力の低いファムやブライアンは移動に難渋しがち。そうすると敵も倒せないので経験値の獲得に差が出ると思うかも。しかしここでの敵は単独で戦っても大丈夫。レベルの低いメンバーにも積極的に戦わせよう。

WARNING
ここで稼げ!

ENEMIES

シルバードラゴン……………1
ブルードラゴン………………3
ストーンゴーレム……………3
ホブゴブリン…………………4
ウルフ…2　テラードッグ…2

CARE!
せいぜい、やはりコイツか。

STAGE 15 海へ…

STORY ON THIS MAP

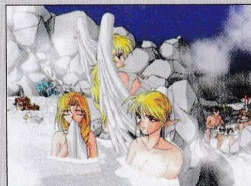
温泉でくつろいだ一行はトゥルクを目指し港町へと急ぐ。山を下れば港町だが、その前に片づけるべき敵の一群に遭遇した。

殺伐としたこれまでの戦いの中で、初めてレオン達が羽根をのばせるひととき。オフィーリアの温泉でくつろぐ一行は、打ち解けなかったリアンとも少しだけ接近できたようである。

禁呪テラーホークで世界を滅ぼそうとするバルガを止めるため、束の間の休息を終えて旅を続ける一行。ただ、トゥルクへの道には踏破不可能な山脈を回避して海を渡らねばならない。そのため山を下って港町を目指すが、眼下には敵がひしめいている。咄嗟に駆け下り奇襲を出るかと思う最中、背後にも敵が出現！　挟み討ちの危険を避けるため、一行はまず反転し、背後の敵から始末してしまわなければならない。

▲高地での戦い。頂部からの攻撃に注意。

あの年頃の娘は
複雑だからね
オフィーリアさんも
そうだったんですか？

IVENT MOVIE

オフィーリアが経営しているという（実はそれが彼女の本業）温泉で、全員骨休め。ムービーやグラフィックが多数見られる貴重なシーンだ。オフィーリアの趣味なのか、温泉旅館が完全に和風なのが面白い。座布団に正座するリアンなども、もの珍しくていいかも。

リアンはここでオフィーリアに何かを語ろうとするが、オフィーリアがのぼせてダウンしてしまって聞けない。秘密は当分おあずけ。

ITEM

アースジャベリン
スプリントメイル
グレートボウ
ブランデー
980G
1250G
回復薬
天使の指輪

勝利条件：モンスターを全滅させろ！　　マップ終了後にショップ：あり

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

山頂に陣取るアマゾネスが、高みから遠距離攻撃をしかけてくるのが厄介。それを避けるためには崖際を進むしかない。アマゾネスを撃退する準備が整ったら、誰かを囮として敵に近寄らせ、上手くおびきだそう。

それと山頂にはマーシアしか取りに行けないアイテムがあるので忘れず取りにいかせよう。ちょうどマーシア用の武器なのでおあつらえ向きと言えるかも。

WARNING
崖際を歩け！

ENEMIES

アースドラゴン……………… 1
エビルシャーマン…………… 1
サッキュバス………………… 1
ホブゴブリン………………… 3
アマゾネス… 2 グレムリン… 2

CARE!
とにかく早く片づけよう。

STAGE 16 闇に生きる者

虫の音がやんだ…？
へぇ…いい勘してるね
始めまして、
僕の名はウェルナー

STORY ON THIS MAP

四天王の一人「氷のウェルナー」が登場！ そして、謎の少女リアンの正体がついに明かされる!!

やっと港に到着したレオン達はひとまず宿屋で体を休めることに。一時の休息を楽しむ彼ら。そこへ別行動中のオフィーリアが戻ってくる。レオン達は、彼女から「港の近くにアンデットが頻繁に出没するようになった」という妙な噂を聞かされる。それを聞いたリアンの表情には複雑な色が浮かぶが、一行はそれに気が付かない。そしてその夜、彼女は一人で宿屋を抜け出してしまう。レオンは単身、彼女の後を追うのだが……。

リアンも後を追ったレオンが辿り着いたのは何故か不気味な墓地。彼女の姿を見失ったレオンが宿屋に引き返そうとしたその刹那、虫たちの鳴き声が突然止む。そして、彼の前に四天王の一人であるウェルナーとリアンが姿を現わすのだった。

▲宿屋に戻って来たオフィーリアが、仲間達に港で聞いた噂を告げる。本来、アンデットはヴァンパイアなどが従えるいるもの。何故ここに？

▶夜の墓場に突然あらわれたウェルナー。レオンは彼の魔力により金縛りにかけられてしまうが、そこにリアンが現われ……。

ITEM

プロテクトリング

勝利条件：ウェルナーを倒せ！　　マップ終了後にショップ：なし

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

このステージではレオンとリアンが、最初に仲間達から遠く離れたところに配置されてしまう。敵の数も多く、ボスは四天王「氷のウェルナー」と強敵。難しそうなステージに見えるのだが、実は3ターンでクリアすることが可能な楽勝ステージだ。その理由は、ステージクリア条件が「ウェルナーを倒せ！」である事と「レオンの配置される場所がウェルナーの正面」である事。レオンにはスラッシャーという直線上の敵を全て攻撃できる必殺技（魔法）があるので、開始直後からウェルナーを攻撃することができるのだ！　この技は消費MPが多いが、幸い近くにはリアンが配置されている。彼女に魔力回復剤を使用させ、速攻で片をつけよう。回復はマーシアのエイドを使用するのがベストだ。

▲長期戦の時は仲間と合流し中央で戦おう。

◀ウェルナーの魔法には注意。凍らされてしまう。

WARNING 慎重に行け!!

ENEMIES

ウェルナー…………1
スケルトン…………3
ゾンビ…………4
パンプキンヘッド…………4
ゴースト…………2

CARE!

攻撃の射程距離が長い。

STAGE 17

魔の聖地

STORY ON THIS MAP

ウェルナーは戦いに破れるが、なおリアンになぜ魔族の敵に回るかと責める。「大嫌いだ／」という叫びを残して、彼は消えた。

ごめんなさい、今まで隠してて……でも……君はカイザーのスパイだったのか？

撃退されたウェルナーはなおも魔族でありながら人間に加担するリアンを責める。しかしそれは他の四天王のように種族的な問題ではなく、単にリアンが自分の側にいてくれない、いわばやきもちに。ウェルナーは、リアンの態度に失望し、捨て台詞を残して消え去る。

これまでの不審な行動を、リアンに問い正す一行。リアンは自分の素性と、もともとレオン達に復讐するために近づいたことを告白する。

▲荒寥としたトゥルクの大地。それでも…。

▲リアンの、あまりに意外な素性が発覚。

彼女はヴァンパイア。厳密には人間とヴァンパイアの間に生まれたハーフで、父はなんとアヴィだったという。それが彼女の復讐の動機で、ファムを毛嫌いしたのもそのためだった。だがやがてファムの潔白を知り、彼女は苦悩したらしい。ともあれ今後は変わらぬ仲間であることが明らかとなった。

一行は港に着き、そこからトゥルクを目指す。大きな船を見て喜ぶカリン、船に乗るオフィーリアを下から覗こうとするT.T.など、この港でもいろいろあるが、ともあれ出港し、無事目的地に着いた。

▲これより船出。一行はトゥルクへ向かう。

この地こそトゥルク、魔族の聖地。唯一魔族たちが外の迫害をのがれて平和に暮らせるところ。そこに侵入した彼らをさっそくモンスターが襲う。とにもかくにも、敵を撃退しよう。

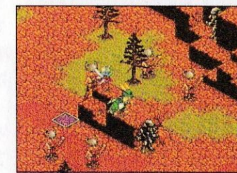
ITEM

冥府の杖
アイスブレード
チェインメイル
スプリントメイル
回復薬
癒しの花
2780G

勝利条件：モンスターを全滅させろ／　　**マップ終了後にショップ：なし**

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

このステージには、なんとドラゴンが3匹も出現する。しかも、魔法の通じないストーンゴーレムまで登場するといった厳しい面だ。敵の数もかなり多く、普通に戦ったら苦戦は必死。ここはじっくりと慎重に攻めよう。まず、ステージが始まったら全員を右の山地に集め、麓にいるストーンゴーレムを速攻で倒してしまおう。ぐずぐずしていると、上からドラゴンが降りてきてしまうので注意。

返す刀でドラゴンも倒す（魔法で眠らると効果的）。山を征服したら、中央に陣取っているモンスター達を片付けろ。山さえ制覇してしまえば、中央の敵はザコ同然。魔法で集中的に攻撃すれば、近づく前に倒せてしまうだろう。もっとも、ストーンゴーレムに魔法は通じないので、肉弾戦でとどめをさすことになるのだが。

◀攻撃力はないがキャラを魅了する憎いやつだ。

WARNING
竜は眠らせろ

ENEMIES

アースドラゴン	2
レッドドラゴン	1
ストーンゴーレム	3
スプライト	2
スケルトン	2
デスウォリアー	1
ホブゴブリン	5

CARE!
回復魔法を使う。早めに倒そう。

STAGE 18 継がれし者

STORY ON THIS MAP

リアンが昔住んでいた家の近くまで来たレオン達。そこで大事な話があるとレオンを誘い、リアンが語り始める真実とは……。

昔リアンが父親と住んでいたという家まで来たレオン達。リアンはそこでレオンに大事な話があるという。一行はリアンの告白だと大いにからかうが、実は違った。

家の中で、ある肖像画を見せられる一行。小さいころのリアン、そしてその両親が描かれている。彼女の母はヴァンパイアだという。父親はアヴィ。ということは…？

魔族と人間のハーフであるリアンの母が魔族である以上、父は人間ということになる。アヴィは人間だった。そして人間だった頃の名前はグレン。その名はレオンも知っていた。彼の父の名前なのだ。

アヴィが自分の親であるということを知って衝撃を受けるレオン。彼の胸中は……。

▲ショックのレオン。心を閉ざしてしまう。

そんな……
そんなはずはないよ…
レオン、アヴィは
お前の父親だ

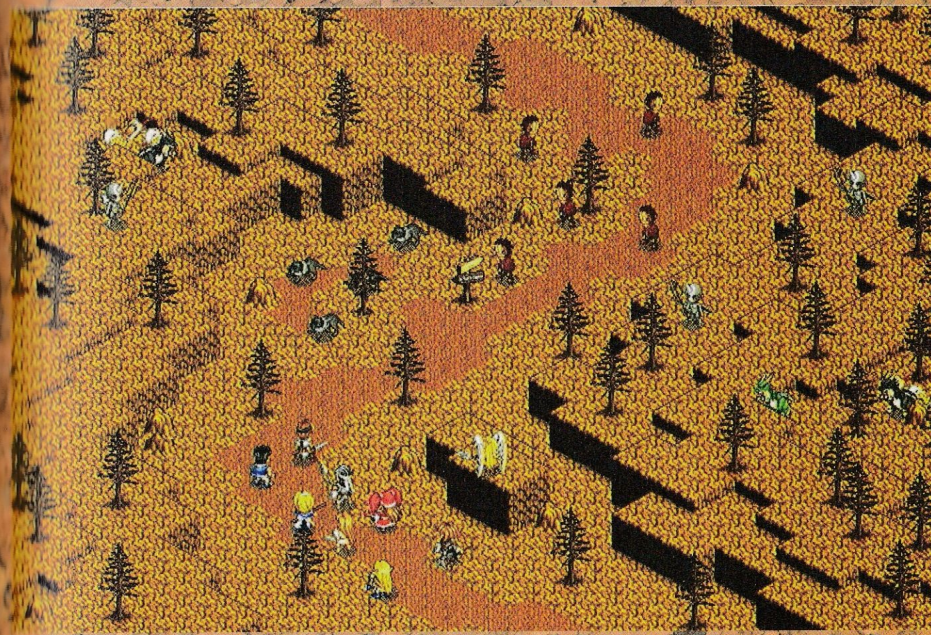
IVENT MOVIE

肖像に描かれるアヴィの姿。彼の人間としての名がグレンだということを聞いて、レオンのみならずラルフまで驚く。グレンという男の名は17年の昔、バース全土で高名だった騎士の名であった。

自分にとって決してよい思い出を残してくれなかった父、それがアヴィだと知ったショックと、リアンと異母兄妹であるという2重のショック。しかし運命はさらにレオンに苛酷なものとなってゆく。

ITEM

雷神の棍
バンデッドメイル
アースジャベリン
ブランデー
1180G
1550G
1760G

勝利条件：モンスターを全滅させろ！　マップ終了後にショップ：あり

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

このステージは道幅が狭く、自然と全員で進撃する形になるだろう。しかし厄介なのは両側の台地で、ここに踏み込めるのはマーシアだけ。あとはギリギリはじっこから、魔法を使えるキャラが細々と援護攻撃を行える程度である。

安全確実に敵を倒したいなら、マーシアを囮として使って、いちいち敵を誘導して路上へ引っ張りだすことだ。それが面倒なら、前述のように援護射撃中心でもある程度ならプッシュできるだろう。

最後のブラックドラゴンだけは、マーシアが急接近しなくても勝手に襲ってくる。ブレスで石化させられると厄介なので、その点だけ気をつけよう。他には、特にめぼしい強敵もいないので安心かも。

▲壁際からの援護攻撃。なんとか届く。

◀アイテム回収。鬼のいぬ間の洗濯。

WARNING おびき寄せろ！

ENEMIES

ブラックドラゴン	2
アースドラゴン	1
ゾンビ	5
インプ	3
ウルフ	4

CARE!
なんといっても石化に注意。

STAGE 19 古代遺跡へ

STORY ON THIS MAP

いよいよトゥルク本拠地の手前まで来た。乗り込もうとするが、そこに現れたのはヘリオス。本部はもぬけのカラだという。

どうしたのだ？ その紋章は。まるで魔族だ
魔族だよ。今ではアヴィと名乗っている

ヘリオスはカイザー達はすでに本部にいないと告げる。彼らは魔神を召喚するため、太古に封じられた神殿に向かったというのだ。しかしまだ間がある。ヘリオスはその間に、レオンにすべての秘事を明らかにしようとした。

アヴィ＝グレンは不当に虐げられる魔族のため、トゥルクを独立国家として興す決意をする。それは彼の人間社会への決別でもあった。息子のレオンと別れてまで、彼は崇高な理念のもとに戦おうとしたのだが、当のレオンは母まで捨てた父＝アヴィが許せなかった。

なお父への感情で悩み続けるレオン。しかし敵は容赦なく襲いかかってくる。次の敵は四天王の1人、ガント。彼と再び激突だ。

▲魔族として生きるアヴィの決意。

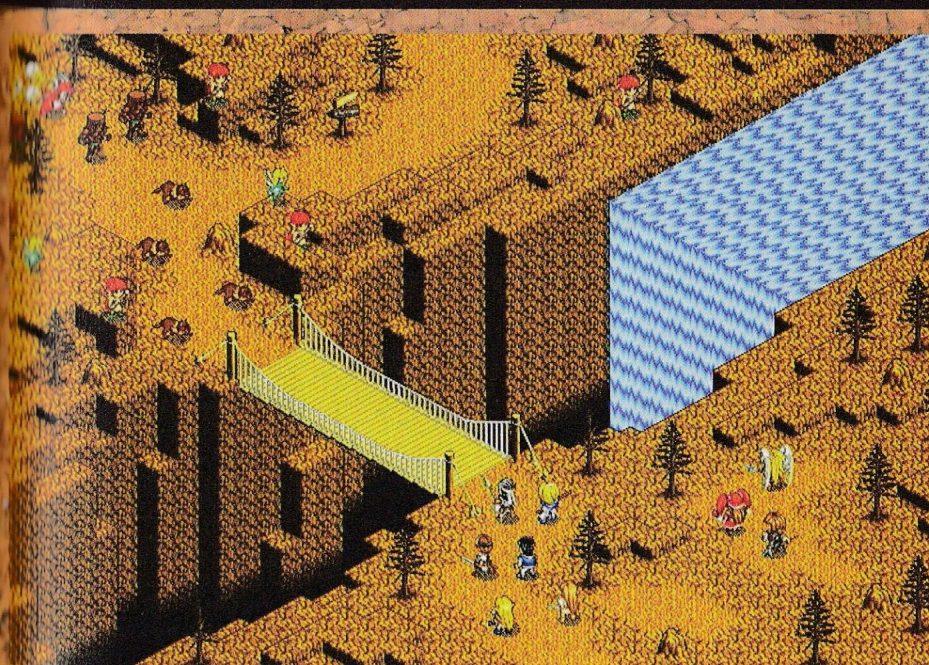
IVENT MOVIE

紹介される17年前の真実。戦争で傷ついたグレンが魔族の女エレナに救われ、迫害される彼らのために立ち上がるまでの過程が紹介されている。

グレンを疎みながらも徐々に彼に魅かれていくカイザー、生まれた娘のリアンを守ることを誓うガント、マーシアと将来を語るルシアなど、意外な数々の過去が語られるムービー。魔族たちの心情がよくわかる。

ITEM

シャドーボウ
深紅の杖
チェインメイル
コールドチェイン
天使の指輪
銘酒「火神の誉」
1450G
1960G

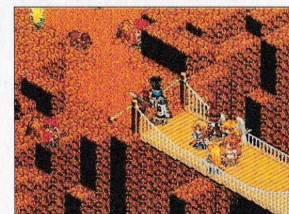
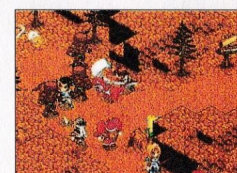
勝利条件：モンスターを全滅させろ！　マップ終了後にショップ：なし

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

橋を渡ることで、ここでも一本道が強要される。戦い方は限定されるが、その代わりにレベルの低いキャラを前面に押し立て、経験値を稼がせつつ進ませる、という利用法もとることが可能だぞ。

注意点は特にないものの、あまり近づきすぎるとボス格のレッドドラゴンがいきなり戦列に加わる。近づきすぎないように、といいたいところだが、地形そのものが狭いのでどうしようもない。動き出したら、炎に耐性のあるキャラを中心に食い止めよう。

言うまでもないことだが、クリアは宝物をすべて回収してからのことにしたい。特に最後の敵を倒した後に宝物が出た場合、取ることができないので、もし全部取りたければ、残り1匹で念のためセーブを忘れないように。

▲経験値の少ないキャラを前面に。

◀レッドドラゴンはすぐに飛び出してくる。

WARNING
炎に注意！

ENEMIES

敵	数
レッドドラゴン	1
ウッドゴーレム	3
ピクシー	2
アマゾネス	4
テラードッグ	4

CARE!
体力が思うより尽きないぞ。

STAGE 20 誓い

STORY ON THIS MAP

立ちふさがる四天王ガント。ここまで様々な事実が明らかになっても、彼との関係は何も変わらない。戦いは避けられない。

きっとみんな一緒に暮らすことができる！それが世迷言だと言うのだ！

この先に遺跡の入り口がある。地理を知っているリアンの案内で先へ進む一行。四天王が道を阻んでいることが予想されていたが、やはりそこには……。相手はバルガ、彼との二度目の戦いが始まる。

ここまで来ても、やはり戦いを避けたい気持ちには変わりがないレオン達。しかしより以上の強い気持ちで、ガントの反人間の気持ちは変わらない。彼の中ではカイザーと彼の人間撲滅主義こそが絶対で、アヴィの理想論さえ世迷言として感じられているようだった。

アヴィの生前は魔族たちを感服させる力があった彼の理想論だが、しかしかえってそのために、彼が殺されると人間に対する不信感と復讐心は、もはやどうにもならないものになってしまった。邪魔するならばリアンさえも倒すと、微塵の迷いも感じさせぬガント。

部隊は、ガントの特色から、戦士系モンスターを数多く従えている。しかし、こちらの戦士系キャラは、ひけをとらないはず。また、弓や魔法による援護態勢も完璧だ。万全を期して、不退転の意気を示すガントに正面から立ち向かおう。

▲この遺跡の中でバルガの儀式が行われている。魔神の召喚を阻止するため一行は突入するが、四天王の強力な妨害が予想される。

▶最初に立ちふさがったのはガント。戦士系のキャラばかりなので単調な攻撃が予想されるが、その戦意は燃えるように熱く高い。

ITEM

ダウングラブ
ミスリルチェイン
バンデッドメイル
エリクサー
1330G
1850G
1980G
2460G

勝利条件:ガントを倒せ！　　マップ終了後にショップ:なし

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

このステージから四天王戦が続く。ここのボスであるガントはいわゆるパワーキャラ。魔法攻撃などを交えながら慎重に戦えば、さほど苦労はしない。むしろ、厄介なのは数多く出現するゴーレム達の方だ。このゴーレムらには魔法が効かない。近距離の肉弾戦に頼るしかないのだが、このステージは通路が狭いため、より巧くキャラを移動させないと厳しくなるぞ。

通路を通らずに、迂回しボスに近づこうとすると左右に配置されたドラゴンがたちまち攻めてくるので要注意。しかも、今までとは違いかなりいやらしい攻め方をしてくる。さすがに、この辺まで来ると敵も賢く強力になってくるということか。

また、上級兵を倒すと超貴重品のエリクサーが手に入るので、クリア前に必ず倒しておこう。

◀アイテムの回収は忘れるないようにしよう。

WARNING
竜を動かすな

ENEMIES

ガント……1
レッドドラゴン……2
ブラックドラゴン……1
ブラックナイト……2
グール……2
アイアンゴーレム……2
ストーンゴーレム……4
上級兵……1

CARE!
ガントは四天王の一人侮るな！

STAGE 21 引き裂かれた心

STORY ON THIS MAP

ガントを倒した一行。命まで奪う気はなかったが、ガントは武人らしく自決する。次に現れたのはヴァンパイア、ウェルナーだ。

みんな死んでしまう
かもしれないの！
そっか……みんな死ん
じゃうのもいいかもね

一行はガントを倒した。なおも彼の心を解くことはできないかと迷うレオン達だが、ガントは何の迷いもなく、武人としての誇りをもって自決してしまう。どうしても避けられない結末だったにせよ、悄然とする一行。

戦いの後で、１人思いを巡らせるファム。バルガの行動を阻止しなければならないことは分かっているが、それでもこれまでの自分の行動に割り切れないものを感じていたのだった。そこへやってきたラルフ。「私にはもう守ってくれる騎士もいない」と寂しげに呟く彼女に、ラルフは騎士としての忠誠を誓う。

さらに先へ進む一行。次に現れたのはあのウェルナーだ。必死にウェルナーを説得するリアンだが、彼女の声にもウェルナーは耳をかさない。しかもバルガやカイザーの目標も彼にとっては関係ないらしい。彼が戦うのはただリアンが昔の彼女と違い、彼と敵対しようとしている、ただそれだけのことだった。

いずれ彼とも決戦は避けられない。氷の魔法を使う彼とその配下の魔物の軍団との、戦いの幕が開く。

▲ファムに忠誠を誓うラルフ。本当かな？　という気もするが、彼とレオン達がファムを命がけで守ろうとする仲間であることには違いない。

▶リアンが敵に回っていることに、頑なになるウェルナー。ヴァンパイアである彼は、アンデッド系のモンスターを数多く配下に置く。

ITEM

サンダーブレード
混沌の杖
ミスリルチェイン
2770G

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

ここでのボスは以前戦ったウェルナー。彼の戦術は基本的に前回登場した時と変わっていないが、魔法の効果範囲が拡大しているので油断をしないように。

進行ルートはスタート位置からまっすぐにウェルナーを目指せ。アイテムが欲しい場合は、動きのいいマーシアを回収に向かわせればOKだ。まっすぐ進んだ後は、レオンのスラッシャーやラルフの覇王吼、カリンの魔法などで敵を遠距離から各個攻撃。特にスペクターには、魔法攻撃以外ほぼ効かないので注意が必要だ。攻撃魔法だけでなく状態変化の魔法も効くので、動きを止めてから攻撃しよう。また、ここで初めて登場するガーゴイルはかなり高い防御力をもっているので、カリンのヒートブレードで攻撃力を上げてからか、強力な魔法で攻撃しよう。

WARNING 最大の火力で

ENEMIES

敵	数
ウェルナー	1
グール	2
ゾンビ	2
スペクター	2
スケルトン	3
デスウォーリアー	1
ガーゴイル	2

CARE!
こいつの防御力は半端じゃない。

報われぬ想い

STORY ON THIS MAP

ウェルナーの次に現れるのはルシア。マーシアの親友であった彼女も、今や頑なに強力な敵として立ちふさがる。

あたしは何があってもカイザー様を信じる！　やっぱり戦わないとどうにもならないのね

ウェルナーは戦いに破れ、レオン達が彼を自由にする権利を得るが、当然殺す気などはない。「子供だからな」とラルフは露骨に言うが、ウェルナーは当然この屈辱に耐えられない。「殺せ」と迫るが、リアンに説得され、ウェルナーは逆らうことなく了承する。また昔のように一緒にリアンと遊べる日々が来ると信じ、「ここで待ってる」と、１人残るウェルナー。

次の四天王はルシアだった。彼女もバルガの儀式を守ろうとしている。と言うより、彼女は純粋にカイザーを信じて、どこまでも彼についていこうとしているようだ。しかしその思想の根本は、やはり徹底した反人間。仮にカイザーが改心したところで、それについてくるかどうかさえ分からない。ましてやいくら旧友のマーシアが説得したところで、聞くはずもない。またも悲しい戦いの幕開きだ。

ルシアは配下に特に片寄った傾向はなく、魔法系や戦士系、果てはドラゴンまで従えている。しかも彼女自身、凄腕の魔法使いだ。そのうえ翼があるため、恐るべき移動力を誇っている。おそらくはこれまでの四天王たちとのどの戦いより熾烈なものになるだろうが、彼女を倒せばいよいよバルガの下に辿り着くのだ。激戦を制して最終局面へ大きく歩を進めよう。

▲決して気持ちを変えないルシア。決戦だ！

▲これだけが、ウェルナーのこだわりだ。

▲マーシアはルシアを説得するが不首尾。

ITEM

サーペントボウ
ドラゴンスケール
プレートメイル
灼熱の指輪
タリスマン
エリクサー
ソーマの花
百科事典

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

ここで出現する四天王ルシアはマーシアの古い友人。その彼女の強さは折り紙つきの最強クラス。気を引き締めていこう。

このステージは画面左端まで行かないと、崖の上に登れない。しかし、敵は楽に下りてくるので途中の一本道になっている場所では、特に注意が必要だ。難しいステージだが、とどめはマーシアにさせてあげたい。

対峙するマーシアとルシア。決着のときはいま……。

WARNING 焦らず慎重に

ENEMIES

ルシア×１
ジェネラル×２
ガーゴイル×２
レッドドラゴン×２
サッキュバス×２
エビルシャーマン×２

CARE!
ジェネラルの集団攻撃は強力！

STAGE 23

地下神殿

STORY ON THIS MAP

ルシアは奮戦むなしく撃破されてしまうが、なお息はある。ウェルナー同様説得しようとするマーシアだが、ルシアは自害する。

それはあなたが弱かっただけよ
よく言った。
その言葉、高くつくぞ

ルシアの世界観では、人間と魔族は不倶戴天。全力で戦いを挑んでくるが、結局彼女は破れてしまう。彼女にも分かってもらいたいマーシアだったが、ルシアはその言葉を振り切るように、自らの命を断った。

そして、一行はいよいよ遺跡の最深部へ。最後のショップでリアンが買物を終えると、彼女をヘリオスが待っていた。彼女にだけ話したい、重要なことが分かったという。それを聞いたリアンは、遅れて一行に合流する。

▲神殿に現れるバルガ。すべての張本人だ。

▲リアンだけに事の核心を告げるヘリオス。

▲一行は遅いリアンを待っていた。

リアンが聞いた話というのは、遺跡の地下にある魔界の封印のことだった。そこは昔バーゼル家、つまりリアンの家系が封印したもので、その封印は同じ家系の血を引く者の力で開けることができるという。バルガはその扉を開けて魔界の邪神を呼び出そうとしているのだと。ならばリアンの従兄にあたるカイザーを、バルガが呼び出したことの目的は……。しかしこの話を、リアンは一行には話さずにいたのだった。

辿り着いた遺跡の最深部の神殿で、一行はバルガを見た。彼は自ら最後の砦となるべく、一行の前に現われる。彼が語る人間への恨みの深さを、己の心の弱さだとして喝破するオフィーリア。

戦いが始まる。このバルガこそ最後の四天王だ。

ITEM

ソウルバスター
ホーリー　プレート
降魔の指輪
黄昏の腕輪
魔導書
銘酒「火神の誉」
マッシュルーム
力の実

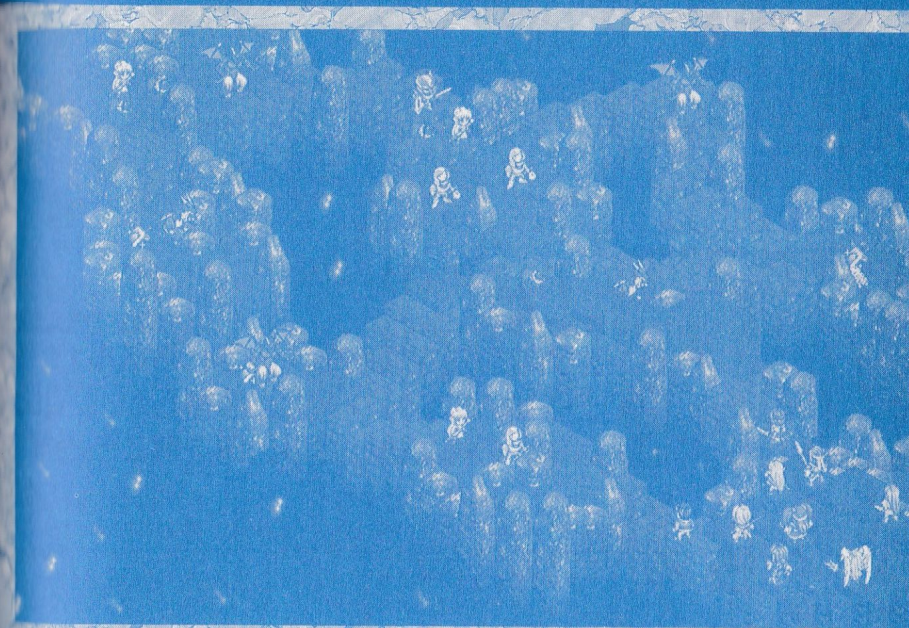
勝利条件：バルガを倒せ！　　マップ終了後にショップ：なし

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

いよいよ四天王が最後の一人となり、攻略の難度も高い。このステージは、基本的に二手に別れて行動するのだが、ここで注意しなければならないことがある。それは“どちらにも回復魔法が使用できるキャラを、必ず組み込む”こと。回復をアイテムに頼っていると行動が制限されてしまうからだ。自分の回復ができないマーシアと、万能回復キャラのファムを一緒に行動させるのが、ベストな割り振りではないだろうか？

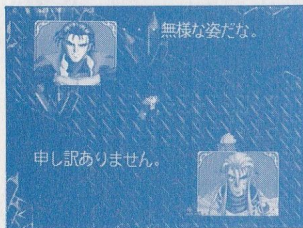
バルガの所に行くには、細い一本道を通らなければならない。マーシアのチアリングなどを有効に使って上手く敵をやり過ごそう。また、マップの一番奥にいるブラックドラゴン付近ではホーリープレートが入手できる。貴重な防具なので取り逃さないように注意しておこう。

◀パーティーを上手に2部隊に分けよう。

WARNING
バランス良く

ENEMIES

バルガ	1
コローネル	1
上級兵	3
デーモン	3
ヘルハウンド	4
ブラックドラゴン	2

CARE!
貴重なアイテムを守っているぞ。

STAGE 24 己の道を

STORY ON THIS MAP

強力な魔法を操るも、倒されるバルガ。悪の張本人にレオン達は詰め寄るが、バルガは神殿の奥に逃げ込み封印を解こうとする。

すべてを仕組んだ張本人バルガはレオン達の前についに破れる。これまでの四天王たちとは違い、今度ばかりは止めを刺さねばならない。しかしバルガは神殿の奥に逃げ込み、邪神を呼び出して自分の亡きあとの世界を滅ぼそうとする。それを追うレオン達。

逃げてきたバルガを見るカイザーの目は冷ややかだった。バルガは神の召喚を急ぐよう願い、カイザーはうなずく。背を見せるカイザーに、剣を抜いて襲いかかろうとするバルガ。カイザーはそのときこう言う。「そうやってアヴィを殺したのか？」

カイザーはバルガに制裁を下す。これまでにバルガの陰謀のために命を落していった魔族たちのための制裁だった。もはや瀕死のバルガを捨てて、カイザーは一行の前に姿を現す。

バルガに制裁を下したことを告げるカイザー。バルガさえ倒せば邪神の復活は阻止され、もう戦う理由はない。しかしカイザーは戦いをやめなかった。ここまで進んできた以上、もう取り返しはつかないのだ。

「邪神の復活がいやなら、俺を倒してみせろ！」

来るがいい、これが最後の戦いだ！

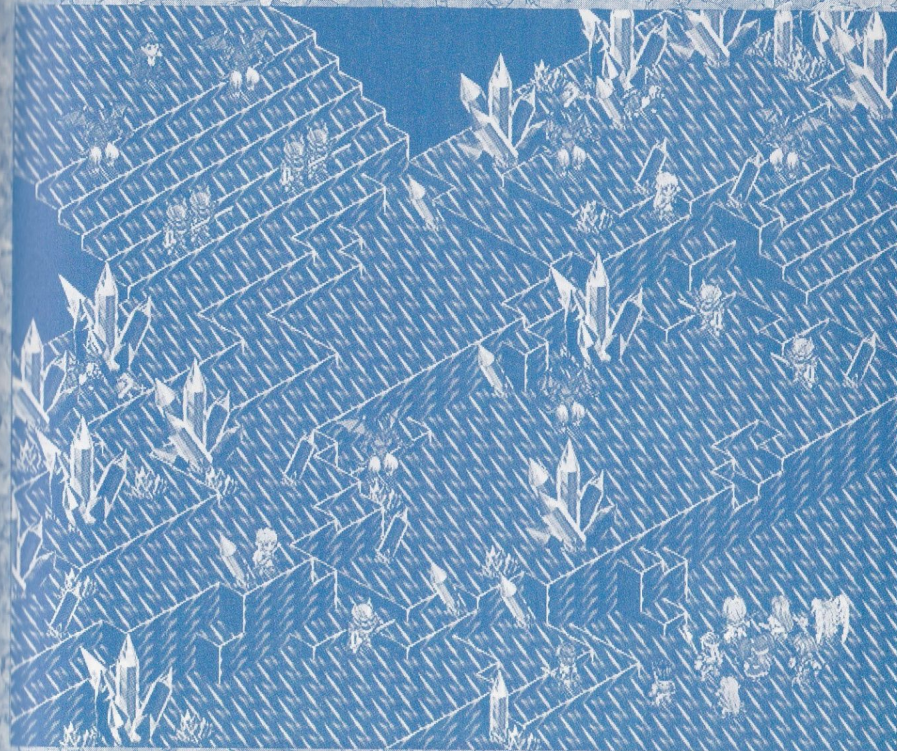
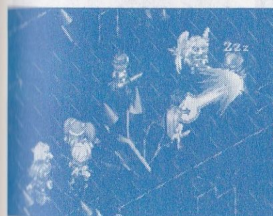
カイザー兄さん、もうやめて！お願い！

▲バルガに対するオフィーリアの一言。その昔邪神を封印したうちの1人は、じつはオフィーリアの母親だったらしい。

▶同じ魔族同士、しかも血のつながりがありながら敵対者として相まみえる2人。カイザーも再開が嬉しくないはずはないが、道は譲らない。

ITEM

- 獄炎の腕輪
- 氷雪の腕輪
- エリクサー
- ソーマの花
- ソーマの花
- 百科事典
- 銘酒「火神の誓」
- 力の実

勝利条件：カイザーを倒せ！　マップ終了後にショップ：なし

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

ここは、敵の攻撃のほとんどに状態変化の追加効果がある、という厳しいステージだ。密集形態で突っ込んで行くと、手酷い反撃を受けるので注意しよう。回復用にキャラは後方からゆっくりと進んでいくのが良いだろう。特にファムのリカバリーは効果範囲が広いので（LVがある程度必要だが）重宝する。ファム本人が麻痺したりしないように、彼女の行動には細心の注意を。ブランデーや気付け薬もあらかじめ用意しておこう。

WARNING 事前準備もね

ENEMIES

カイザー	1
ブラックナイト	4
ジェネラル	3
アークデーモン	2
デーモン	4
ブラックドラゴン	2
エビルシャーマン	2

CARE! 追加効果で眠らされるぞ。注意。

STAGE 25 果て

STORY ON THIS MAP

ついに力尽きるカイザー。戦いは終わった。しかしまさにここを出ようというとき突然の地震。そして生きていたバルガが……//

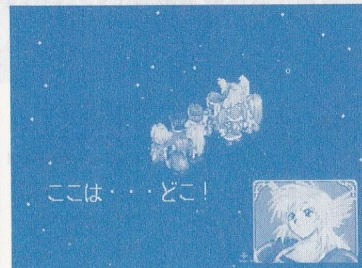
これを倒さねば、我々は終わりだ
だったら、やっつけるまでよ！

カイザーは倒れる。もともと世界を滅亡に導こうとしたのはバルガなのだから、カイザーは殺すまでもないはずだ。リアンは彼に言う。「帰ろう……あたしたちの家に」カイザーも心を動かしたかに見える。

しかし、その場に突如巨大な地震が起こった。いや地震ではない、異変があるとすれば原因は……／

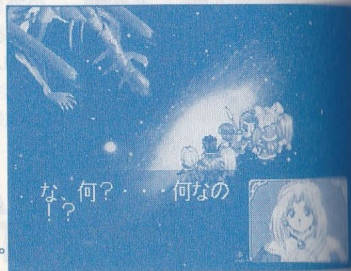
一行の前に再び姿を見せるバルガ。まさか彼は邪神を呼び寄せてしまったのか。彼は叫ぶ。「俺の命とひきかえに、この世界も道連れにしてやる……／」彼の執念の前にふたたび世界は窮地に立たされる。今度こそ終わりか!? 何の手も打てないまま、レオン達は暗黒の中へ吸いこまれた……。

目を覚ますとそこは異世界。これが魔界なのか……。呆然とする一行に、絶望的な「それ」は姿を現わした。

邪神テラーホーク。巨大なこの化物こそが、バルガの執念の結晶、そしてこの世を破滅に導く恐ろしい神である。とうてい立ち向かえようとは思えないそれに、レオン達は戦いを挑まなければならない。果たして……、勝てるのか!?

▲異世界に吸いこまれた一行。おそるべき圧迫感を与えるこの世界は、およそ普通の世界とはかけ離れたものである。ここで一行は邪神を見る。

▶邪神テラーホーク。このまがまがしい異形の神は、1つの頭と2つの砲台をもつ。その破壊力はケタ違い。最大最凶の強敵だ。

ITEM

（なし）

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

復活した魔人テラーホーク。しかし実は、このステージは以外と簡単にクリアできてしまう。最初の配置でレオンの後ろに誰もいないというのが大きな理由だろうか。まず戦闘が開始されたらレオンとラルフにMP回復アイテムを使用。その後、それぞれデスフォルト、滅神乱舞でテラーホーク本体を攻撃する。滅神乱舞は1ターン溜めなければならないので無理だが、デスフォルトはマーシアのチアリングを使えば、1ターンで2回使用することができるのだ。この方法を使えば、2ターンでデスフォルト4回、滅神乱舞1回の攻撃ができる。注意しなければならないのがテラーキャノン。風属性の攻撃には麻痺の追加効果があるのでファムは避難させておこう。本体はライフスティールと回復のみ。

▲マーシアのチアリングを上手く使え／

◀風属性のテラーキャノンの攻撃。麻痺する。

WARNING 本体を叩け！

ENEMIES

テラーホーク……………………1
テラーキャノン
テラーキャノン

CARE!

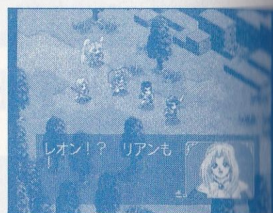
風属性の攻撃には注意しよう／

STAGE 26 友と再び

STORY ON THIS MAP

邪神は倒され、魔界は封印された。とても久しぶりに感じられる平和な空気の中に、レオンは穏やかな日々を送っていた。

邪神との戦いから1か月。レオンはヨークの城塞跡でリアンに偶然会い、その後ドラゴの山荘にいた。リアンは禁呪テラーホークを使い魔族を封印し、その後遺症を心配したレオンがつれてきたのだ。幸い何事もないらしく、2人はドラゴのもとで平和な日々を送っている。そこにオフィーリアとT.T.が現れ、彼らは再会を喜びあう。

オフィーリアがドラゴのもとにきた用件というのは、他でもない、魔物がふたたびはびこり始めたというのだ。何者かが魔界の封印を解いたらしく、彼らは原因をさぐるために怪しい古塔へと向かう。そこへ現れるラルフ、ファムたちの一行。彼らは共通の目的のために、再び結集した。

▲彼らも異変をキャッチしていたのだ。

よう、元気に
ナンパしてるかい？
会っていきなり
それはないですよ

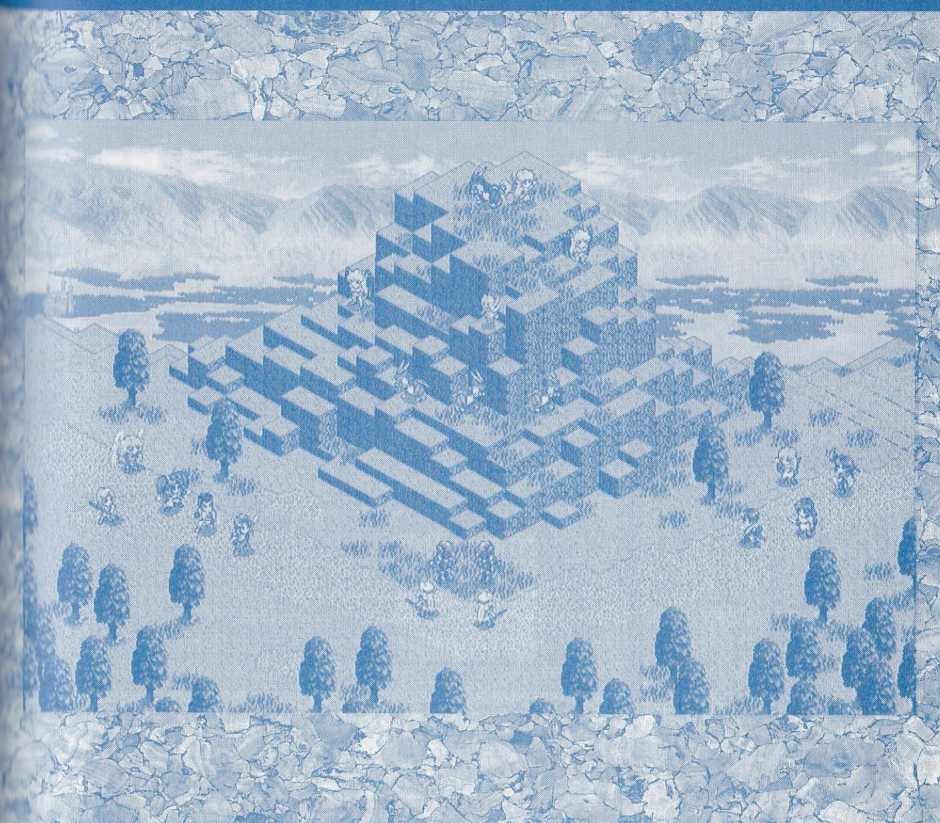
IVENT MOVIE

レオンはヨークの城塞跡で偶然リアンに再会した。禁呪テラーホークの影響で魔族の体質は消え、純粋な人間になったらしい彼女は、瞳の色が変わったほかは、幸い何事もなく、もとのままのようだ。

平和の中でレオンたち兄妹は仲むつまじく暮らしていたが、レオンの若干のさびしさは、リアンがいまだに彼を兄さんと呼んでくれないことだった。しかし仲間たちとの友好は、少しも変わらない。

ITEM

- 夜叉の棍
- サラマンダボウ
- プロテクトリング
- 魔導書
- ソーマの花
- 3280G

勝利条件：モンスターを全滅させろ！　マップ終了後にショップ：あり

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

最初から二手に別れて開始されるステージ。まずは中央に全員を集めよう。その際に注意しなければいけないのは、道より下を通って中央へ移動するという事。近いからといって路上を移動すると、崖の上からアースドラゴンが降りてきてしまい苦戦を強いられる。道より上に行くのは路上のエビルシャーマンとストーンゴーレムを倒してからにしよう。また、レオン側のスタート位置近くの財宝は、敵をあらかた倒してから取りに行く事。最初から回収に向かうと、サッキュバスが降りてきて厄介。

WARNING 合流しろ！

ENEMIES

敵	数
ダークエルフ	1
ストーンゴーレム	2
アースドラゴン	3
サッキュバス	2
ピクシー	1
エビルシャーマン	2
ブラックドラゴン	1

STAGE 27

異形再来

STORY ON THIS MAP

無事魔物を倒したところで、改めて再会を喜びあう一行。彼らの塔への旅路は、まだまだ続くようだ。

敵をやっつけたあとで、改めてたがいの無事を喜ぶ一行。新たな戦いを前に、彼らにとってこれほど喜ばしいことはなかった。陰惨な戦いの思い出もふきとんでしまうほどに、彼らの間にはあたたかな友情と、変わらない信頼関係があった。

全員そろったところでこれからの戦いに備え、バース城で戦備を整えてから旅に向かうことになる。

一行のためなら敵陣の奥深くまで踏み込んで店を開いてくれたショップ姉ちゃんの武器ショップが、こんどはバース城内にあった。運悪く（？）客はファムで、城内で営業の許可を出した覚えはないと言われピンチのショップ姉ちゃん。そういえば他の王族がいない今、ファムはこの国の最高主権者なのであった。

ともあれツケで買物を済ませた一行は、次なる道へとさしかかる。そこでまたもや魔物の一団に遭遇するが、その中にはハイクラスの魔物までいて一行を驚かせる。これはいよいよただ事ではないらしい。怪しげな古い塔で、魔物を召喚しているらしい謎の存在とは、一体何者なのだろうか？

れっきとした武器
チェーン店でぇす！
それがどうして
あたしの城にあるの？

▲ファム王女のキビシイ突っこみにタジタジのショップ姉ちゃん。しかしこういう平和的な光景はずいぶん久しぶりのことである。

▶今度の魔物はわりと高レベル。スタート時にはめずらしく、全員で魔物を包囲した形でスタートする。マーシアも強くなった？

ITEM

タリスマン
焦熱の首飾り
マッシュルーム
力の実
1740G
2980G

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

このステージは、3手に別れてのスタートだ。まずはファム達とオフィーリア達を合流させよう。レオン達はそのまま進軍。ただし、こちらには回復魔法を使えるキャラがいないので、地道に敵を倒していこう。アークデーモンはファム達が相手する事。合流組には回復キャラが3人いるので、アークデーモンの攻撃にも十分耐えられるからだ。ファム達がアークデーモンと戦っている間に、レオン達はマップ西側のモンスターを倒してしまおう。進軍の際にはあまり進みすぎないように注意。ガーゴイルが反応して向かってきてしまうと厳しい事になる。両組ともにアマゾネス・ハロウィンを倒し終えたら中央で合流し、ガーゴイルを片付けよう。焦らないでじっくりといけば、なんとかなるだろう。

▲レオン達はアイテムで地道に回復する。

◀いざとなったら、召喚魔法を使おう。

WARNING 落ちつこう

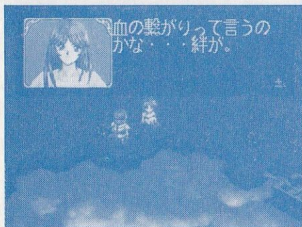
ENEMIES

アークデーモン………1
ガーゴイル………3
ハロウィン………3
アマゾネス………5

CARE!

こいつの魔法は強力だぞ!!

STAGE 28 塔を求めて

リアンって、初めから僕のこと知ってたの？……最初は半信半疑だったの

STORY ON THIS MAP

かるがると魔物を撃退して、さらに奥へと歩を進める一行。塔への旅はまだ続く。その前にちょっとひとやすみ。

手強い相手だったが、これまでに幾多の死闘をくぐり抜けてきたレオン達にとっては珍しくない戦いだった。わりと難なく魔物を撃退し、先へ進む一行。オフィーリアのいうとおり、塔にたどり着くには山をまだ登っていかなければならない。

その前に一行は一休み。初めてレオンがリアンと出会った場所に通りかかり、2人は思い出の場所で語り合う。

レオンはやはり、リアンのこまごましたことが気になる。初めて会ったときからどのくらい自分のことを知っていたのかと尋ねるレオン。リアンはアヴィからレオンのことをいろいろと聞かされていたが、一度も見たこともない人間を兄だと言われても今ひとつ現実味がなく、最初は半信半疑だったらしい。しかしここで最初に出会ったとき、なにか血の繋がりを不思議と感じたらしく、それを絆という言葉で表現するリアン。めぐりあう運命の不思議さに、なにかうれしいものを感じるレオン。仲間が呼びにきて2人は立ち上がるが、去り際にリアンは「行こう、お兄ちゃん」と声をかける。彼にとってこれまでの戦いで得た一番うれしいものは、この一言だったかも知れない。

山の中腹まで来ると雪が降っている。久しぶりの雪の中の戦いだ。

▲目の前には川が。どう攻める？

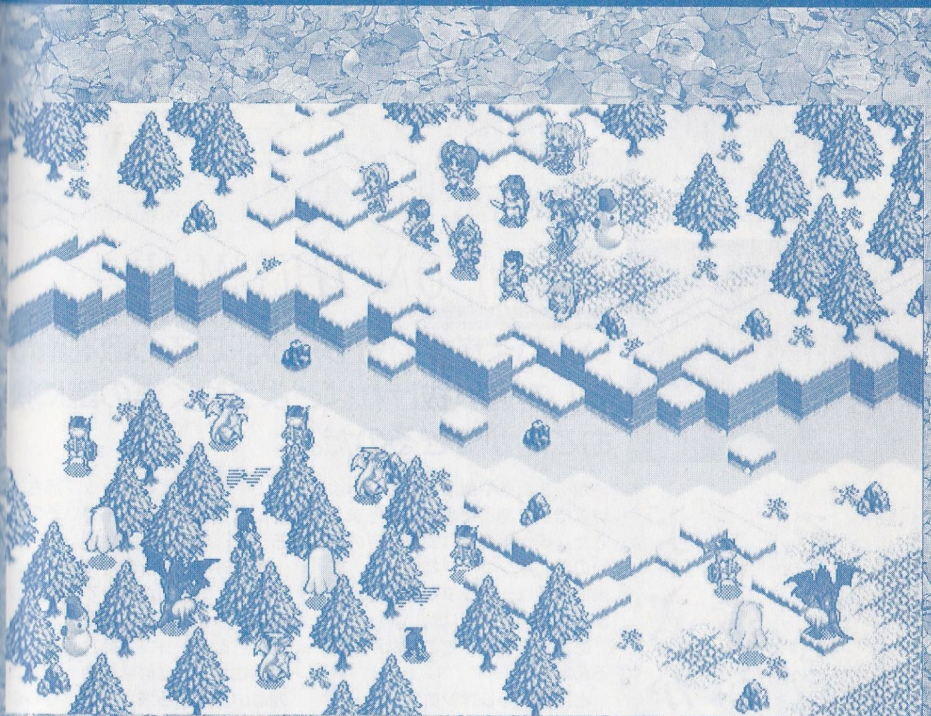
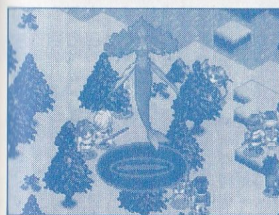
▲山ならオフィーリアにおまかせ。

▲レオンとリアンが出会った湖で。

ITEM

マッシュルーム

勝利条件：モンスターを全滅させろ！　マップ終了後にショップ：あり

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

このステージで厄介なのは、シルバードラゴン。こいつのブレスには、麻痺の追加効果があるのだ。また、スペクターには魔法しか効かないので、その事にも注意しよう。移動は左上方から右に向かって進む。まっすぐに南下してしまうと、シルバードラゴン3体に加えてデーモン2体とも同時に戦う羽目になってしまうからだ。まあ、カリンの魔法に召喚魔法を織り混ぜて戦って行けば、さほど苦労はしないだろう。右上方にある財宝は、デーモンを倒してからゆっくりと回収しよう。慌てて取りに向かうと苦戦する事になるぞ。

WARNING 麻痺に注意！

ENEMIES

敵	数
シルバードラゴン	3
デーモン	2
スペクター	3
デスウォーリアー	4
グール	2

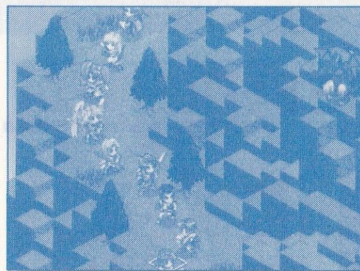
CARE!

防御力も高く倒すのに一苦労。

STAGE 29 そして来た者は

STORY ON THIS MAP

いよいよ塔までもう一歩。ここの敵を蹴散らして通り抜ければ、ようやく塔の謎に挑むことができるのだ。

敵をまたもや蹴散らして、いよいよ塔まであと一歩のところまできた。ふと気づけばショップの中、目の前にはショップ姉ちゃん。最後の関門はショップ姉ちゃんか⁉ って、そんなわけはない。
「あれ？ どうしてこんな所にいるんだろう？」
と困惑するレオンに、
「それはね、あなたがお買物をしたいなと望んだからなのよ」
と平然と答えるショップ姉ちゃん。いつもどこから来ているのだろう。

ちなみにショップで買物ができるのはこの場所が最後で、以後はもうショップが出てこないから、そのこともショップ姉ちゃんに釘を刺される。全財産を使っても問題ない。むしろ残さず使ってしまおう。いつもの調子でつい加減して残金を残してしまうと、かえって後悔してしまうことになるぞ。

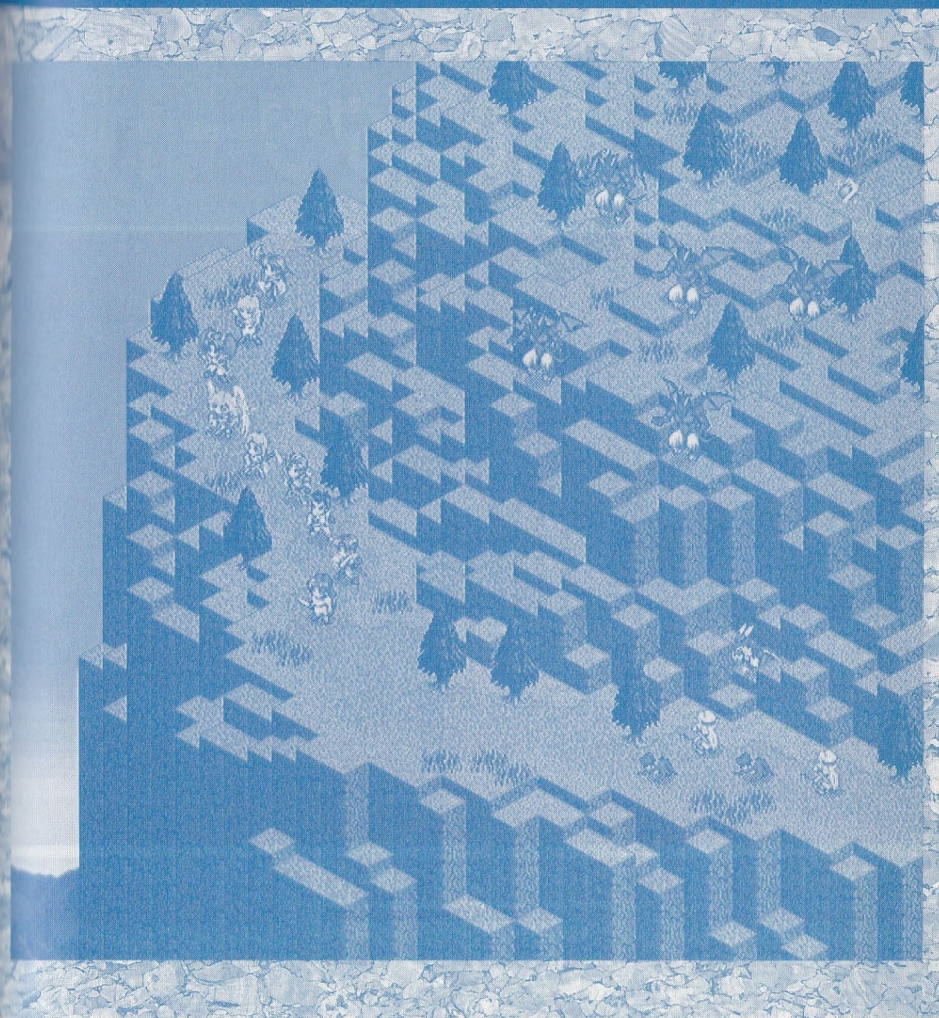
ショップ姉ちゃんに激励され、最後のショップをあとにするレオン。ここウルカヌスマウンテンでの戦いもいよいよ大詰めだ。ここを突破すれば、ようやくにして塔への入り口に到達するのである。

▲記念すべき（?）最後のショップ。地下神殿にさえ入ってきた彼女でも塔の中はムリらしい。最後のお客様はレオンでした。

▶塔の近くまでさしかかった一行だが、ここで天気が崩れはじめてきた。早く塔へ、と一行の気持ちはいやがうえにも逸る。

ITEM

- 黄昏の腕輪
- 守護石
- ドラウプニル
- ソーマの花

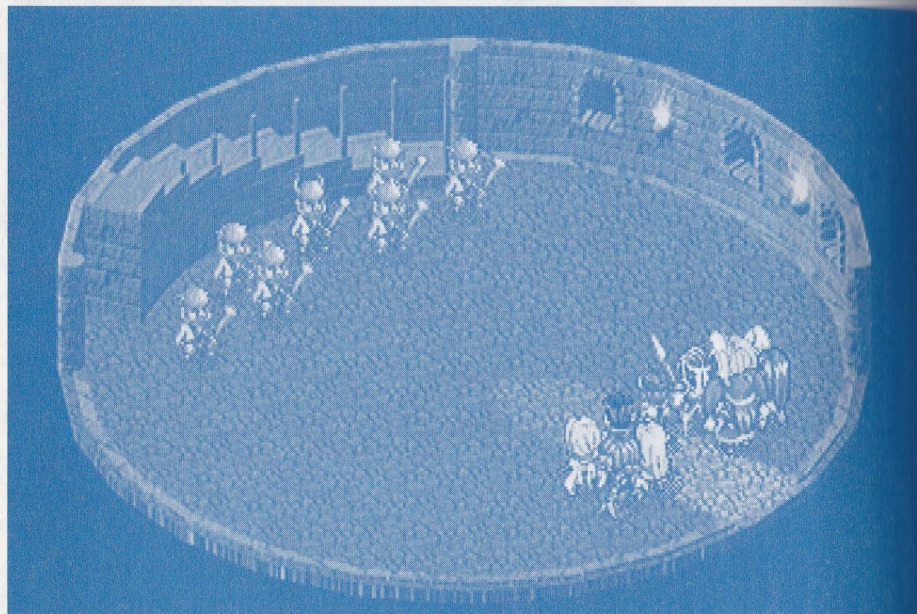
勝利条件：モンスターを全滅させろ！　マップ終了後にショップ：なし

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

デーモン達が高い崖の上にいるという厄介なステージ。この崖はかなり高低差が激しいので、移動にかなりのターン数を要してしまう。こちらがかなり近づかないかぎりヘルハウンド達は動き出さないので、先に崖の上のデーモン達を倒してしまうのが良い。こちらは移動に時間がかかるので、リアンのナイトメアやペドロクラウドでデーモン達の動きを封じながら進行していこう。

WARNING
一点突破だ！

ENEMIES

アークデーモン	1
デーモン	4
ブラックドラゴン	1
ダークエルフ	2
ヘルハウンド	2

STAGE 30 ヘルズタワー1階

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

勝利条件：モンスターを全滅させろ！

マップ終了後にショップ：なし

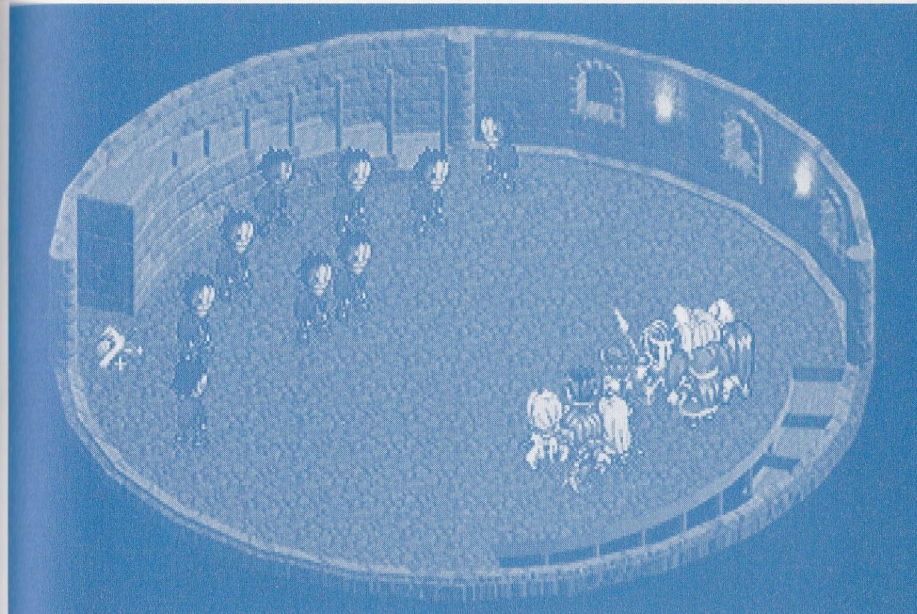
30ステージ以降は全て、塔での戦闘となる。今までのマップと異なり、かなり狭いフィールドで戦うことになる。このステージがヘルズタワーの1階、塔での最初の戦闘になるわけだ。敵もゴブリンとホブゴブリンしか出現しないので、塔内の戦い方をあれこれと各自で模索しよう。ただし、ゴブリンとはいえレベルが高いので下手に攻撃をくらうと気絶してしまうこともあるので注意すること。まあ、あくまで塔の練習ステージといったところ。特に苦労することは何もないと思うので、レベルの低いキャラなどを育てよう。

ITEM

（なし）

ENEMIES

ホブゴブリン……………………1
ゴブリン……………………………3

STAGE 31 ヘルズタワー2階

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

勝利条件：モンスターを全滅させろ！

マップ終了後にショップ：なし

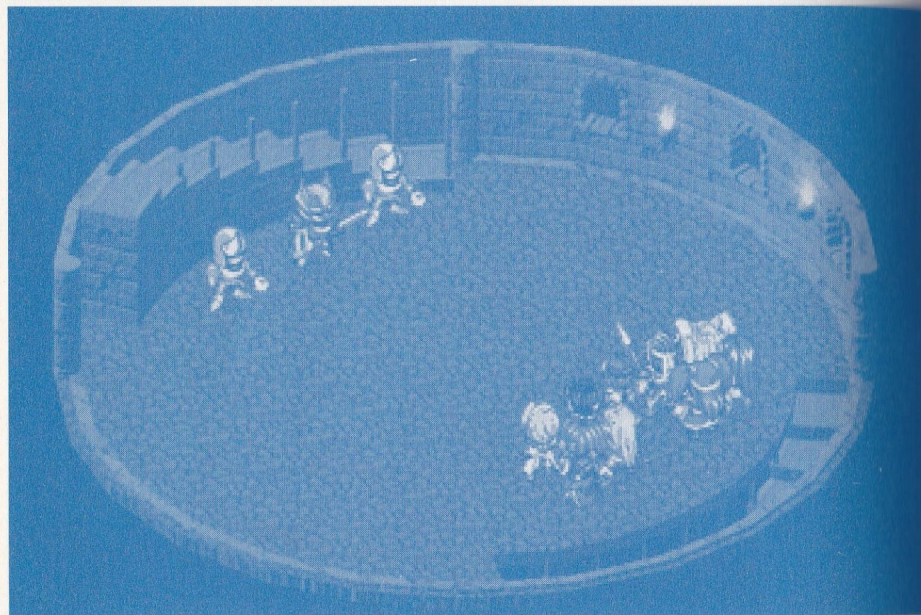
1階に比べて敵の数が増えはしたが、特に注意することはないステージ。出現モンスターはゾンビとグールなので、カリンの魔法をメインに使って相手の体力を減らしてレベルを上げたいキャラで止めをさそう。塔での戦闘では、敵の数が多い場合は1ターン目の攻撃で魔法を使えるキャラに召喚魔法を使用させ、一気に敵の数を減らしておくという方法もある。ただし、それには事前にショップでソーマの花などの魔力回復アイテムを購入しておく必要があるぞ。しっかりと準備しておこう。

ITEM

カオスブリンガー

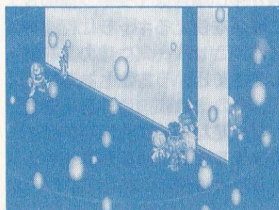
ENEMIES

ゾンビ……………………………8
グール……………………………2

STAGE
32
ヘルズタワー３階

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

勝利条件：モンスターを全滅させろ！

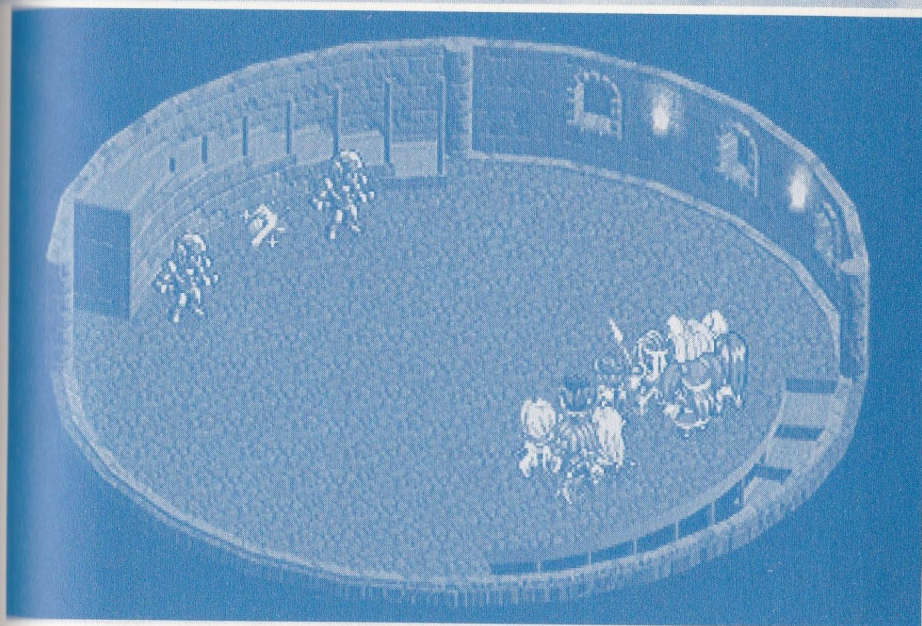
マップ終了後にショップ：なし

このステージには敵が３体しか登場しない。特に厳しい攻撃もないので、やはりレベルアップなどの練習ステージといったところ。また、向かって左の上級兵がブランデーをもっているので、先に倒してしまおう。

ITEM

ブランデー

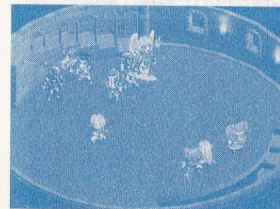
ENEMIES

ジェネラル……………………1
上級兵…………………………2

STAGE
33
ヘルズタワー４階

TACTICS OF THE BATTLEFIELD

勝利条件：モンスターを全滅させろ！

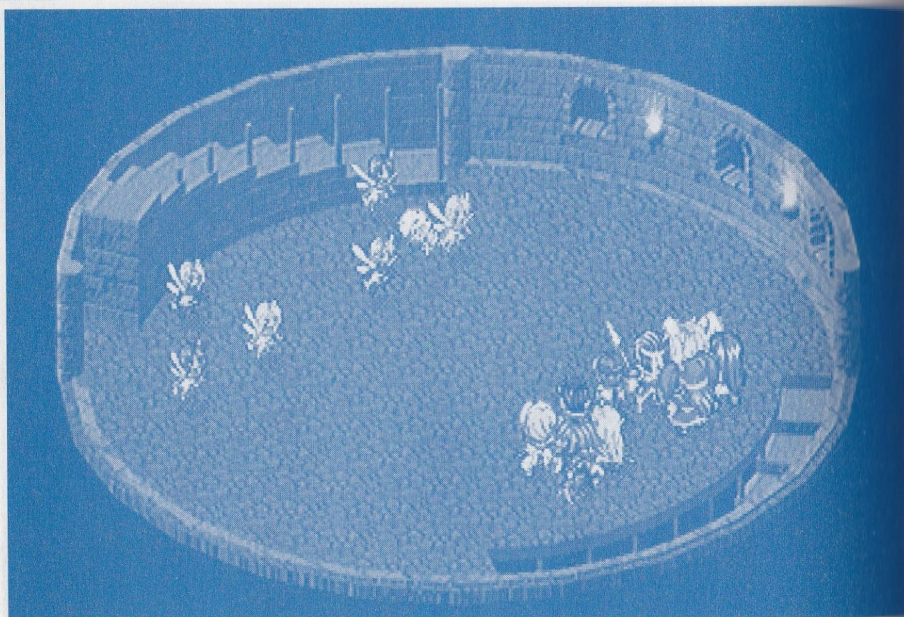
マップ終了後にショップ：なし

このフロアも敵の数は２体と少ない。ただしストーンゴーレムに魔法は効かないので近距離戦をメインに。魔法は効かないが追加効果は有効なので、ナイトメア、フリーズなどで動きを止めてから、攻撃するのが良いだろう。

ITEM

覇王の竜手

ENEMIES

ストーンゴーレム…………2

STAGE 34 ヘルズタワー5階

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

勝利条件：モンスターを全滅させろ！
マップ終了後にショップ：なし

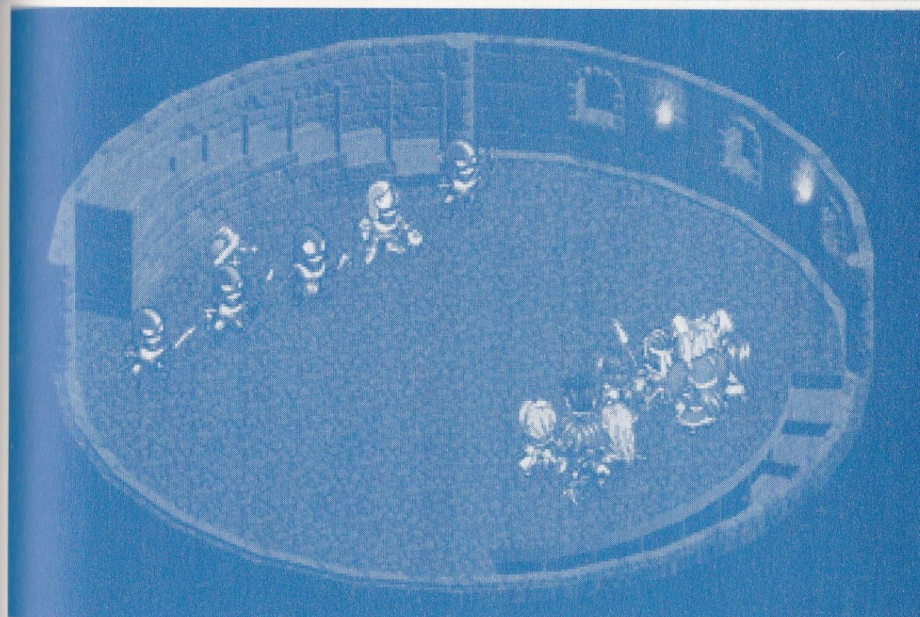
フェアリー系のモンスターが3種類、5体出現するがここもさほど問題のないフロア。回復魔法を使用するので、速攻で片をつけたい場合には優先してスプライトを倒してしまおう。入手できるアイテムはないので長居は無用だ。

ITEM

(なし)

ENEMIES

スプライト……………………2
ピクシー………………………2
フェアリー……………………2

STAGE 35 ヘルズタワー6階

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

勝利条件：モンスターを全滅させろ！
マップ終了後にショップ：なし

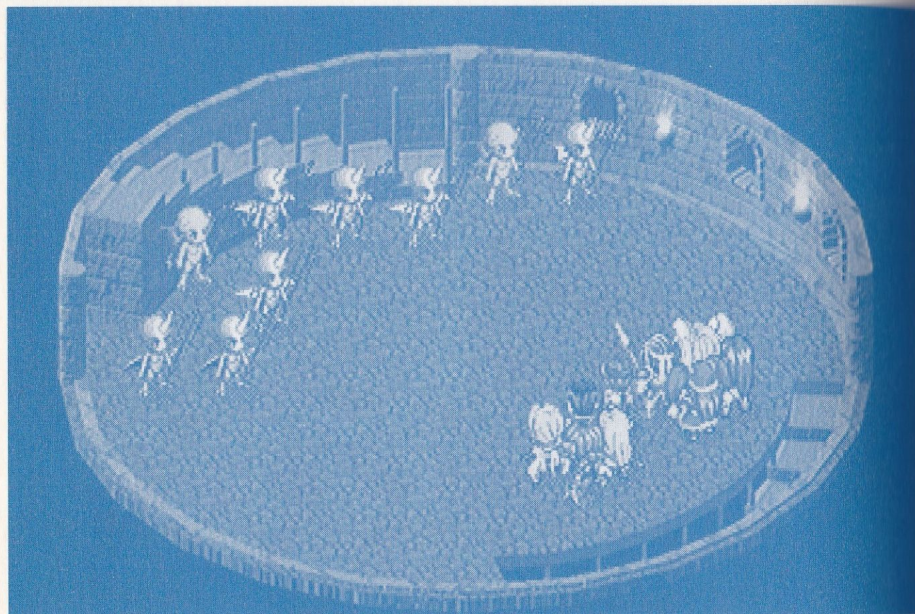
上級兵など4種類の兵士が出現。開始直後の配置は何とも言えないものがあるぞ。兵士はザコキャラと思いがちだが、ここまでレベルが上がっているとその攻撃力はバカにならない。防御力の低いキャラは近距離戦に巻き込まれないようにしよう。このフロアに落ちているエビルスレイヤーは、自分の周辺にいるもの全てにダメージを与えるブライアンの最強武器。周りにいるのが仲間であっても、構わずに攻撃してしまう。この事はしっかり覚えておかないと、勢い余って、敵と一緒に味方を殺してしまうこともあるぞ。

ITEM

エビルスレイヤー

ENEMIES

上級兵
重兵士
軽歩兵
一般兵……………………………2

STAGE 36 ヘルズタワー7階

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

勝利条件：モンスターを全滅させろ！

マップ終了後にショップ：なし

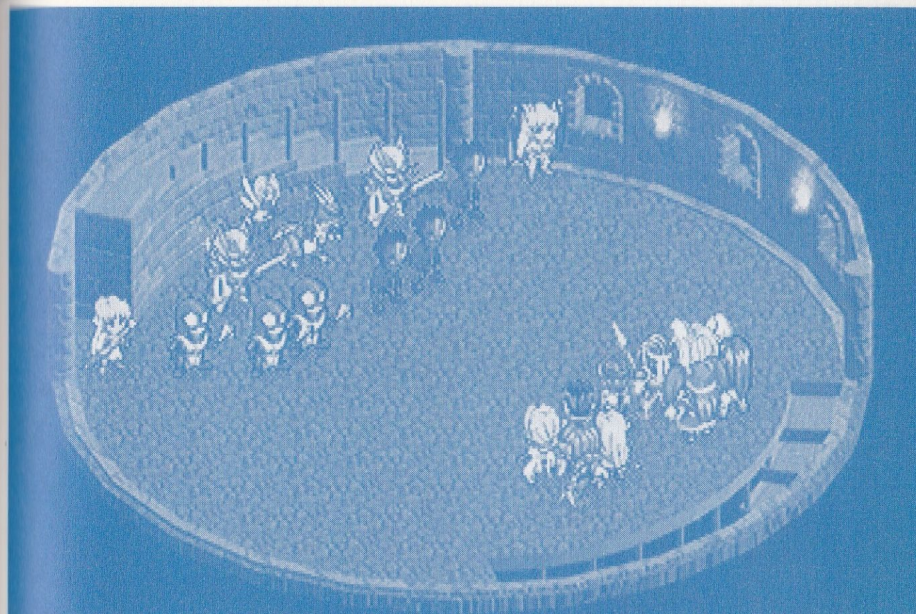
大量のインプが厄介なフロア。インプは攻撃力がけっこう高いので、これだけの数を放置しておくとかなり危険。最初のターンでできる限り倒しておこう。防御力の低いキャラは後方に控えさせ、レオンやラルフを前面に押し出して戦うのが良い。また、グレムリンの攻撃は追加効果でこちらを眠らせてくるので、石化させるなどしてあらかじめ動きを封じてしまおう。全体を攻撃できる召喚魔法で一気に片づけてしまっても構わない。最初のターンで全滅まではいかなくとも、半分は倒してしまいたいところだ。

ITEM

（なし）

ENEMIES

敵	数
インプ	7
グレムリン	2

STAGE 37 ヘルズタワー8階

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

勝利条件：モンスターを全滅させろ！

マップ終了後にショップ：なし

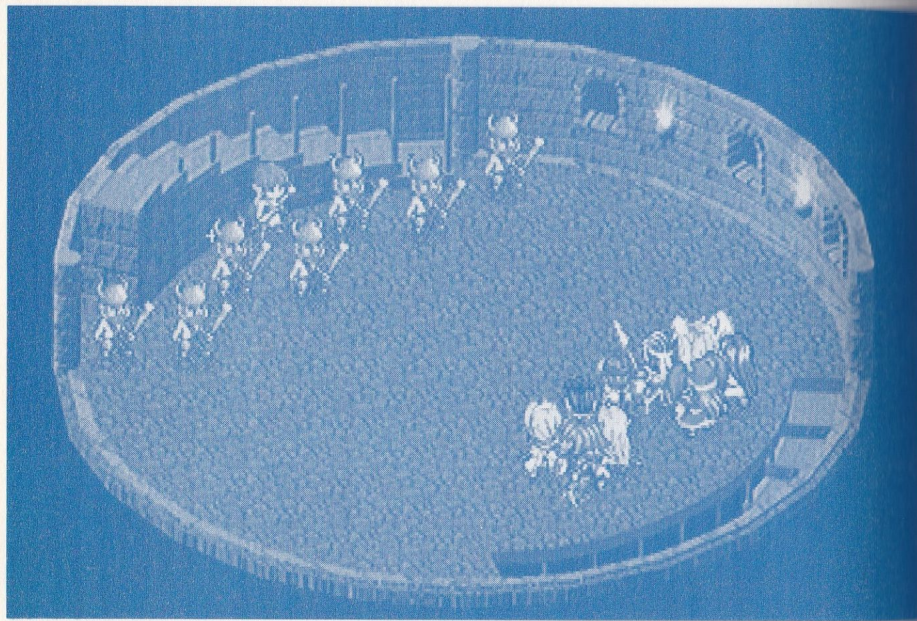
ブルードラゴンを筆頭に中堅クラスのモンスターが多数出現するフロア。ジェネラル、スプライトの回復魔法、ブルードラゴン、エビルシャーマンの凍結攻撃はかなり厄介。しかも、こいつらに気を取られすぎると、重兵士やグールに足元をすくわれてしまう。ここは最初のターンで召喚魔法を使ってしまうのがベストだろう。フェニックス、クエイクなどである程度のダメージを与えたら、デスフォルトやナイトメアなどでとどめをさす。また、サッキュバスにも注意しておこう。

ITEM

明王棍

ENEMIES

敵	数
ブルードラゴン	1
ジェネラル	2
重兵士	3
エビルシャーマン	1
スプライト	1
サッキュバス	1
グール	3

STAGE 38 ヘルズタワー9階

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

勝利条件：モンスターを全滅させろ！

マップ終了後にショップ：なし

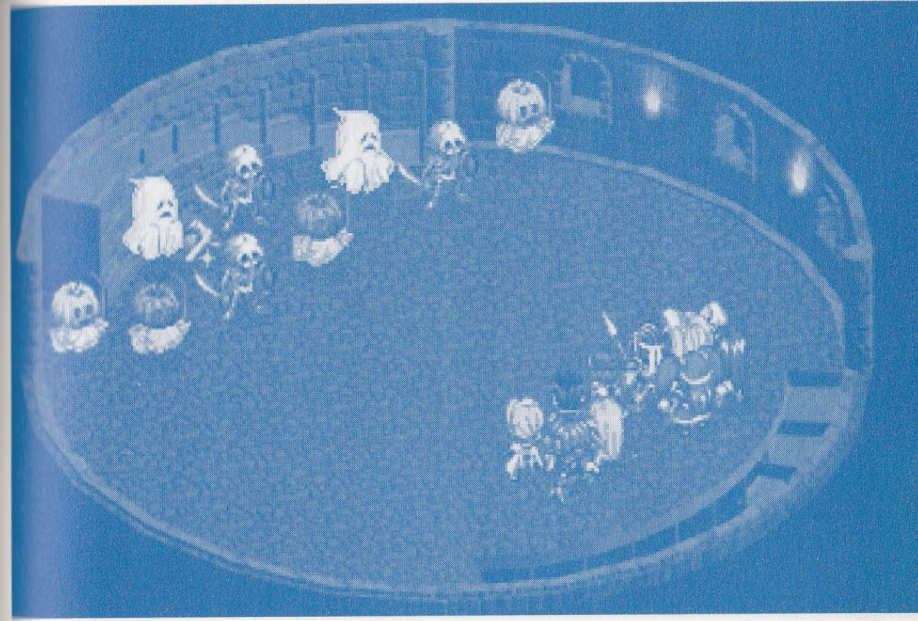
息抜きのフロア。しかし、ナメてかかると意外な反撃を受けるので注意しよう。ザコキャラとはいえ、ここまでレベルが上がっているとカリンやT.T.などは一撃で倒れてしまう可能性があるぞ。魔法である程度ダメージを与えておいてレベルの低いキャでとどめをさすなどして、キャラクターのレベルを均等にしておこう。誰か一人だけ強くて、他は弱いなどといった事のないようにキャラは平等に育てないと、この後のフロアがきつくなる。また、デモンズメイルの拾い忘れにも注意。

ITEM

デモンズメイル

ENEMIES

ホブゴブリン	7
アマゾネス	1

STAGE 39 ヘルズタワー10階

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

勝利条件：モンスターを全滅させろ！

マップ終了後にショップ：なし

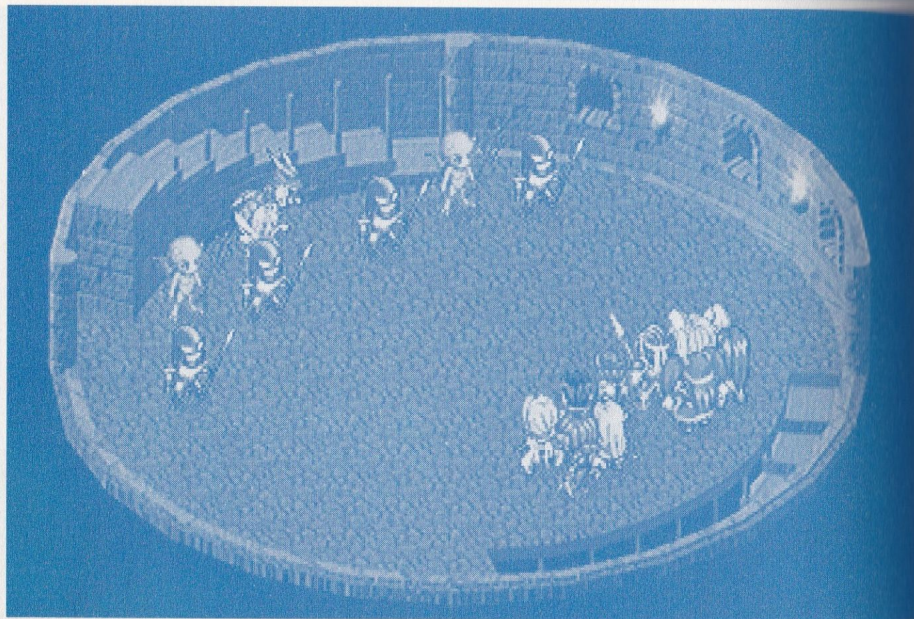
アンデット系のモンスターが出現するフロア。ハロウィンは攻撃の射程距離が長いという事とゴーストには魔法しか通じないという事を覚えておこう。これさえ、注意していれば、比較的楽にクリアできるだろう。落ちているアイテムのグングニルは、マーシアの最強武器なので拾い忘れないように。このフロアをクリアすると、レオン達の会話メッセージが表示されるぞ。いつの間にか、外は猛嵐になっている。頭上から感じる強力な気配は何者のものなのか？ 緊張と不安を胸に抱きながら、彼らは階段を上っていくのだが……。

ITEM

グングニル

ENEMIES

パンプキンヘッド	2
ハロウィン	2
スケルトン	3
ゴースト	2

STAGE 40 ヘルズタワー11階

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

勝利条件：モンスターを全滅させろ！

マップ終了後にショップ：なし

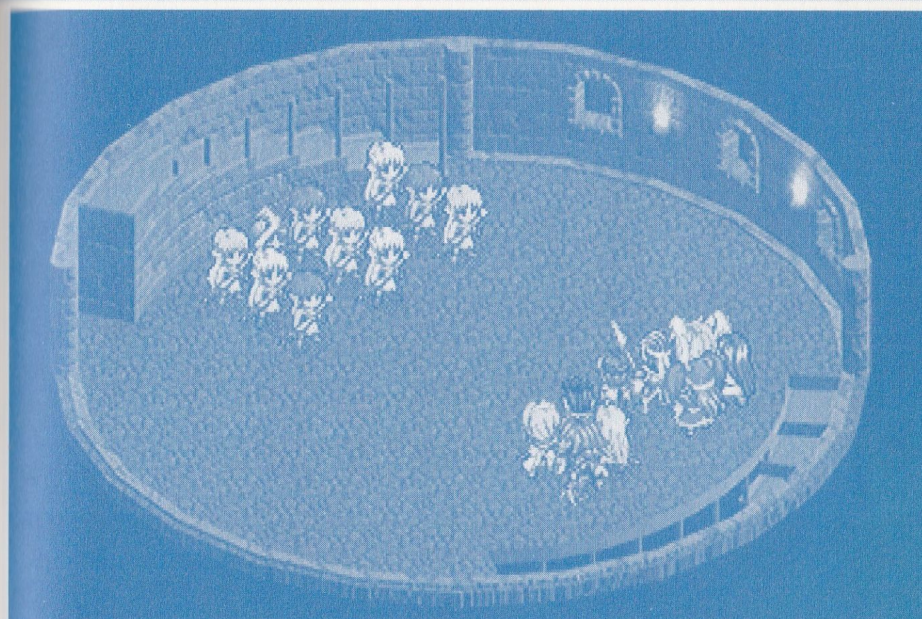
このフロアの要注意モンスターはグレムリン。こいつのスリープ攻撃をくらうと、アースドラゴンの攻撃を続けて受けてしまう。あらかじめ最初のターンでアースドラゴンの動きを封じておくのが無難だろう。もちろん、最初から召喚魔法を連発して一気に倒してしまっても構わないぞ。このフロアでは、アイテムは一つも入手できないので敵を倒すのに気がねは不要なのだから。マーシアのチアリングを上手く使用すれば、1ターンで敵を全滅させることも可能。まだ先は長いので、この辺はサクサクっと進んでしまおう。

ITEM

（なし）

ENEMIES

アースドラゴン	1
軽歩兵	4
ピクシー	1
グレムリン	2

STAGE 41 ヘルズタワー12階

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

勝利条件：モンスターを全滅させろ！

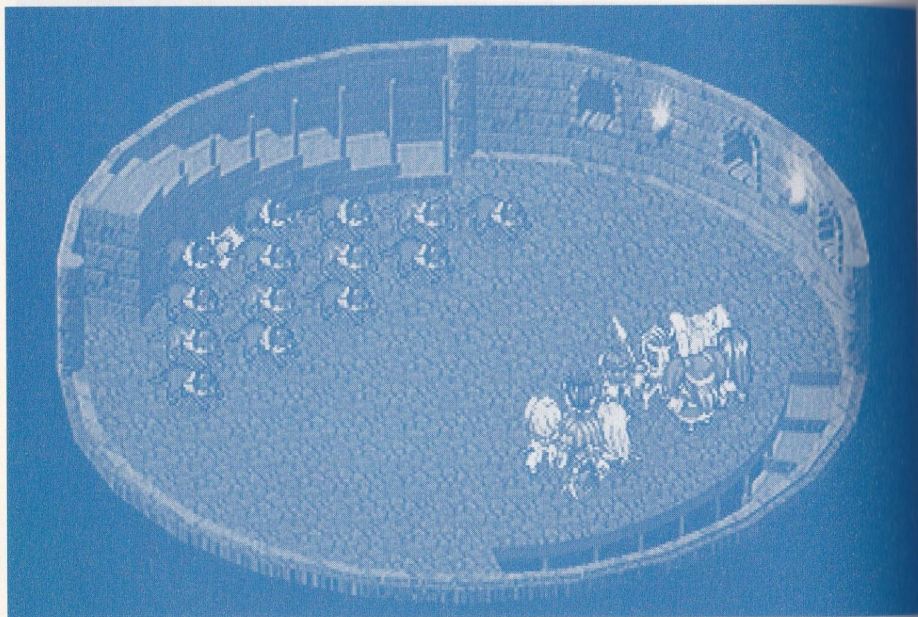
マップ終了後にショップ：なし

アマゾネス系のモンスターが奇麗に配置されたフロア。ダークエルフとエビルシャーマンの魔法攻撃がけっこう厄介なので、最初のターンでできる限り数を減らしておこう。エビルシャーマンは回避率が高く、こちらの攻撃が当たりにくい。魔法で攻撃するか、眠らせるか凍らせてから攻撃するように心がけよう。向かって一番右のエビルシャーマンがソーマの花を、一番左のものがエリクサーをもっているので早めに倒す事。最後に倒してしまうと、次のステージに進んでしまい、アイテムを回収することができなくなる。

ソーマの花
エリクサー
イフリートの杖

ENEMIES

ダークエルフ	3
エビルシャーマン	3
アマゾネス	3

STAGE 42 ヘルズタワー13階

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

勝利条件：モンスターを全滅させろ！

マップ終了後にショップ：なし

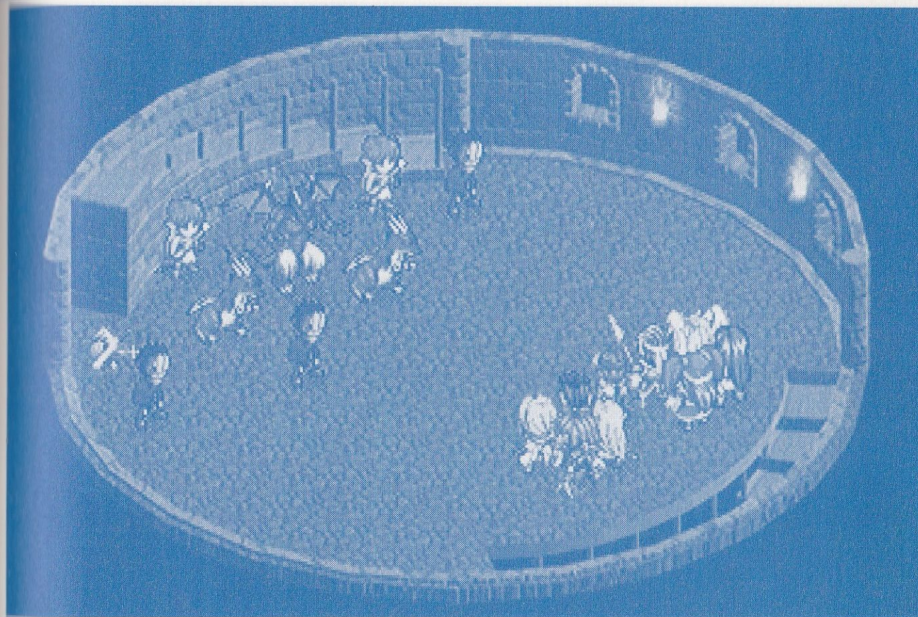
何やら犬だらけのこのフロア。テラードックはたいした事はないのだが、ヘルハウンドがこれだけの数集まるとさすがに厄介だ。ここは無難に召喚魔法を使用して、まとめて敵を倒してしまうのが良策だろう。ただ、召喚魔法をかける時にあまり前に出過ぎないように注意しよう。ヘルハウンドが強力なブレス攻撃を使用するので、下手をすると防御力の低いキャラは倒されてしまうからだ。召喚魔法を使用するのなら、レオンやラルフに護衛させよう。このフロアに落ちているアイテムはデモンズメイル。レオンに装備させよう。

ITEM

デモンズメイル

ENEMIES

テラードック	3
ヘルハウンド	6

STAGE 43 ヘルズタワー14階

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

勝利条件：モンスターを全滅させろ！

マップ終了後にショップ：なし

アークデーモンを中心にレッドドラゴン、ゾンビ、アマゾネスが配置されている。アークデーモンとレッドドラゴンはかなり手強い相手なので、先にゾンビとアマゾネスを倒してしまおう。アマゾネスとゾンビは単体なら問題はないのだが、ドラゴンなどと連携して攻撃してくると厄介だからだ。

また、アークデーモンには魔法がほとんど効かないので、近距離戦か技を使用して攻撃しよう。このフロアには、オフィーリアの最強武器エンジェルボウが落ちているので、取り忘れることのないように。

ITEM

エンジェルボウ

ENEMIES

アークデーモン	1
レッドドラゴン	2
ゾンビ	3
アマゾネス	2

STAGE 44 ヘルズタワー15階

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

勝利条件：モンスターを全滅させろ！

マップ終了後にショップ：なし

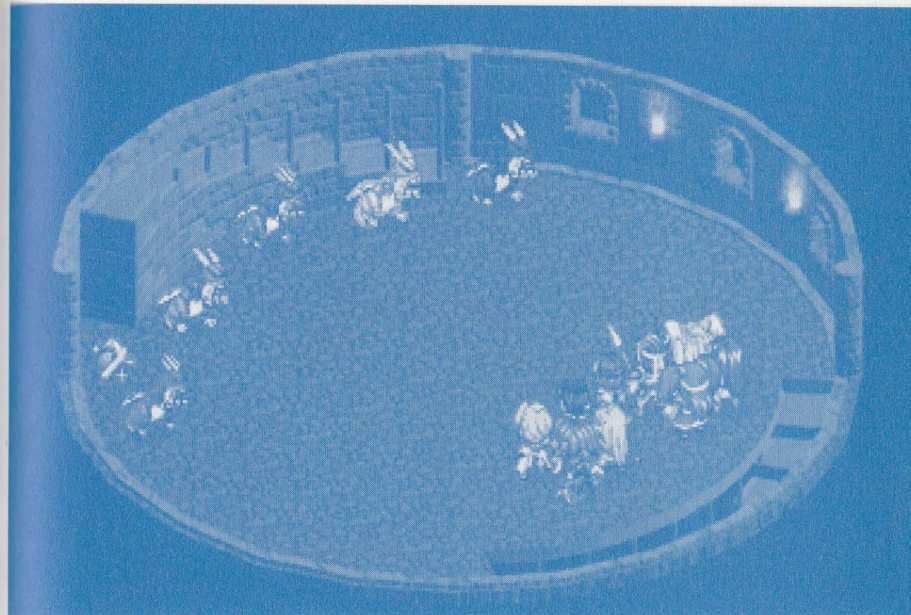
このフロアにはガーゴイルが5体も配置されている。こいつの攻撃力自体は他のモンスターと比べて弱目なのだが、防御力がかなり高い。また、配置されている位置の関係で、最初に召喚魔法を唱えて一気にダメージを与える、ということができなくなっている。1ターン目はどれか1体を集中的に攻撃し、2ターン目の以降近づいてきたところを召喚魔法でまとめて攻撃しよう。ガーゴイルの属性は土と闇なので、マーシアの魔法が効果的だ。また、普通に攻撃する際にはカリンのヒートブレードで攻撃力を上げておこう。

ITEM

(なし)

ENEMIES

ガーゴイル……………………5

STAGE 45 ヘルズタワー16階

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

勝利条件：モンスターを全滅させろ！

マップ終了後にショップ：なし

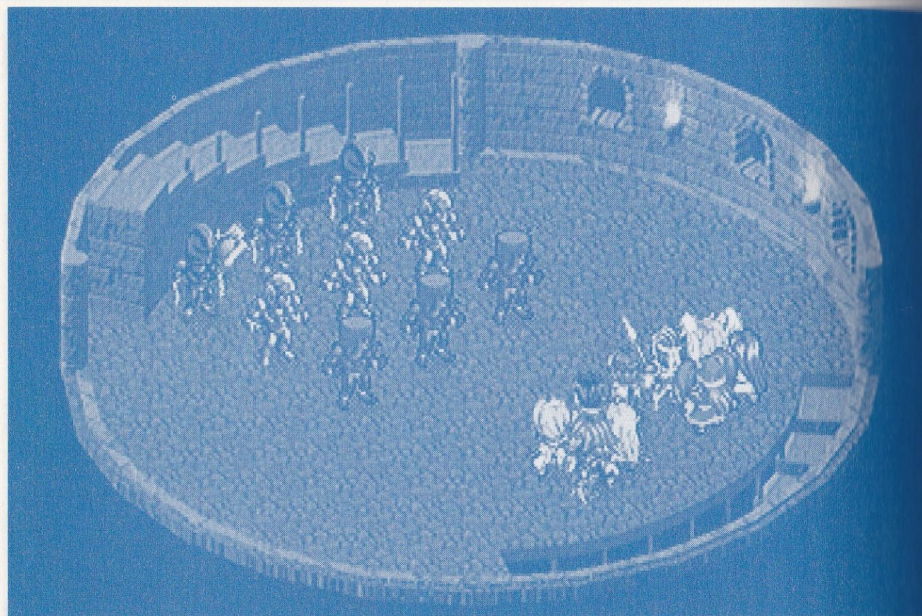
ドラゴンシリーズが総登場するフロア。ドラゴンは強力だが5体と数が少ないので、防御力の低いキャラをかばうようにして戦えば、それほど苦労はしないだろう。また、ドラゴンは属性ごとに様々なブレスを吐いて攻撃してくる。ブレス攻撃は威力は低めだが、追加効果でこちらの動きを封じられてしまうことがある。石化などのブレスを使うドラゴンを優先的に攻撃するようにしよう。属性にあわせた攻撃をしていけば、以外と簡単に倒せてしまうだろう。また、このフロアにはT.T.の最強武器ルーンスタッフが落ちているぞ。

ITEM

ルーンスタッフ

ENEMIES

シルバードラゴン……………1
ブラックドラゴン……………1
ブルードラゴン………………1
アースドラゴン………………1
レッドドラゴン………………1

STAGE 46 ヘルズタワー17階

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

勝利条件：モンスターを全滅させろ／

マップ終了後にショップ：なし

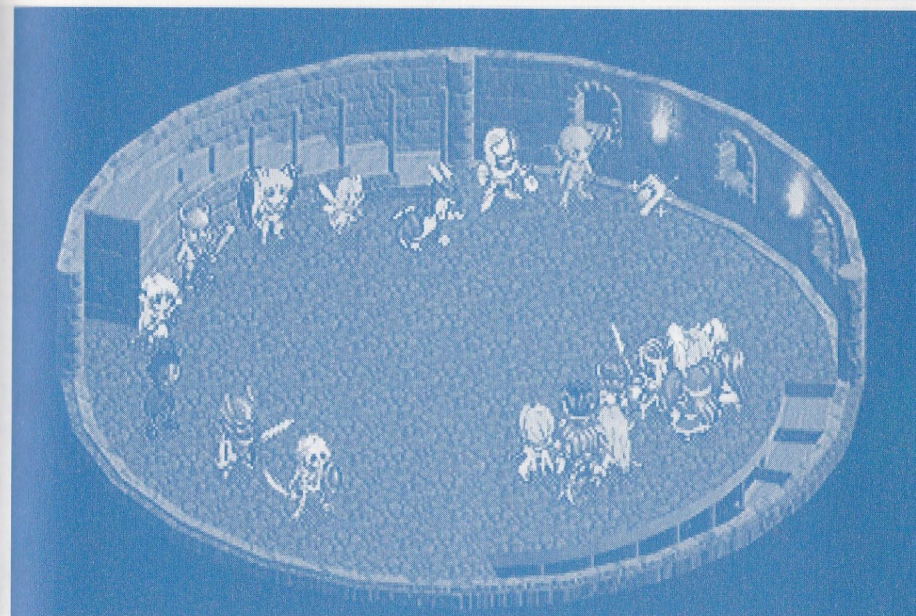
ゴーレム系のモンスターが出現するフロアだ。ゴーレムはウッドゴーレムを除いて魔法が効かない上に防御力がかなり高い。それをこれだけの数を倒さなくてはならないのでつらいステージだ。最初の攻撃は魔法でウッドゴーレムを集中攻撃。１ターン目でウッドゴーレムは全て倒してしまおう。レオンやラルフなどは、ウッドゴーレムには目をくれずにひたすら技で後ろに控えている魔法の効かない６体のゴーレムを攻撃しよう。技を多用することになるフロアなのでレオンなどの装備は、事前にしっかりとチェックしておこう。

ITEM

デモンズメイル

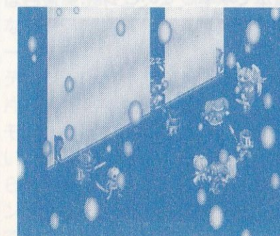
ENEMIES

敵	数
ウッドゴーレム	3
ストーンゴーレム	3
アイアンゴーレム	3

STAGE 47 ヘルズタワー18階

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

勝利条件：モンスターを全滅させろ／

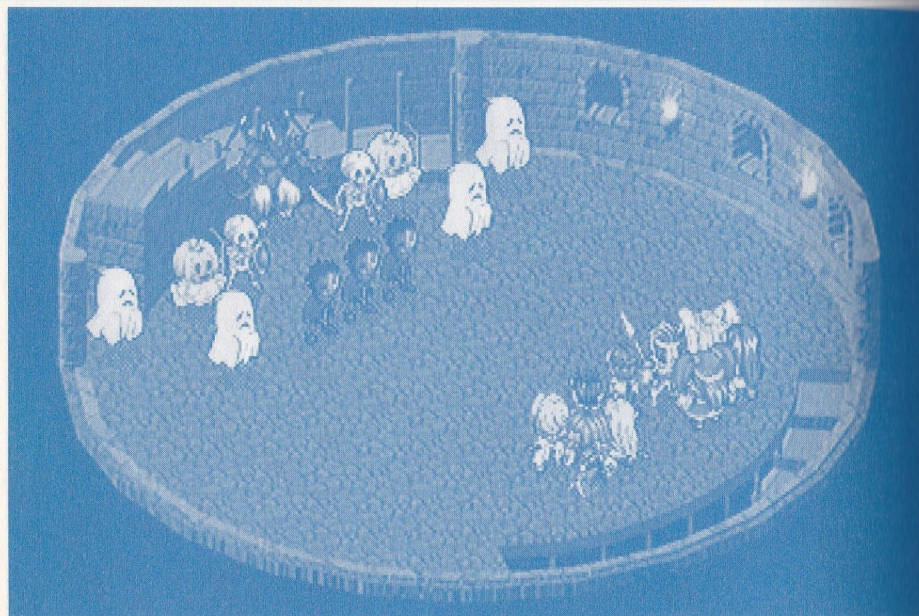
マップ終了後にショップ：なし

様々な種類のモンスターがところ狭しとあらわれるフロア。敵に統一性がないので辛いが、いままでの戦闘で学んだ事をきちんとふまえて戦えば以外と簡単にクリアできるぞ。サッキュバスの攻撃には十分に注意しておこう。

ITEM

エリクサー
ソーマの花

ENEMIES

敵	数
スケルトン	1
ブラックナイト	1
グール	1
ダークエルフ	1
ホブゴブリン	1
サッキュバス	1
ピクシー	1
ブラックドラゴン	1
上級兵	1
グレムリン	1

STAGE 48 ヘルズタワー19階

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

勝利条件：モンスターを全滅させろ！

マップ終了後にショップ：なし

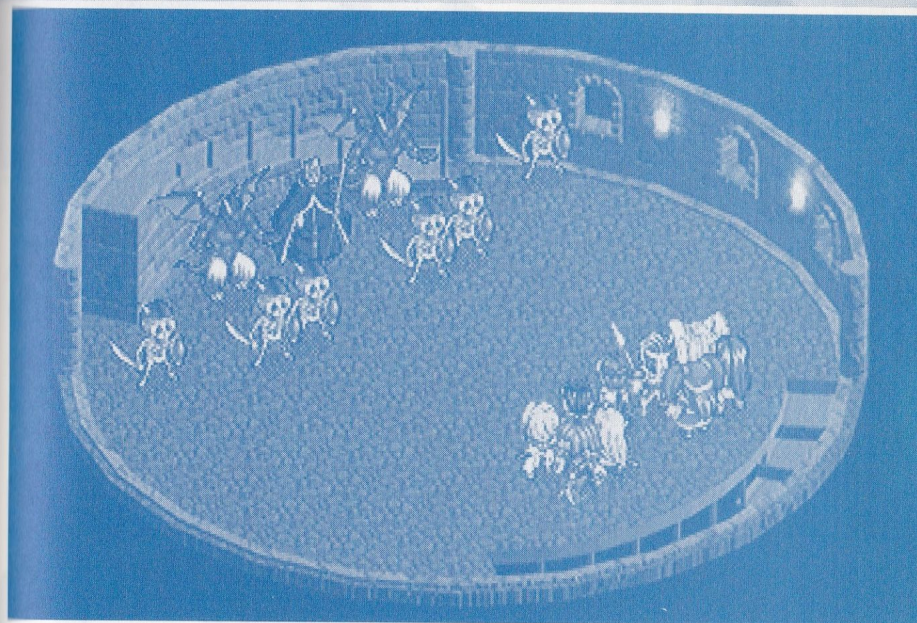
いよいよ、ヘルズタワーでの戦闘も残すところ3ステージ。このフロアにはデーモンを始めとして、スペクター、ゴーストなど闇属性のモンスターが出現する。デーモンとスペクターには追加効果のある魔法で攻撃していこう。

ITEM

（なし）

ENEMIES

デーモン	1
スペクター	2
ゴースト	2
スケルトン	2
グール	3
ハロウィン	2

STAGE 49 ヘルズタワー20階

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

勝利条件：モンスターを全滅させろ！

マップ終了後にショップ：なし

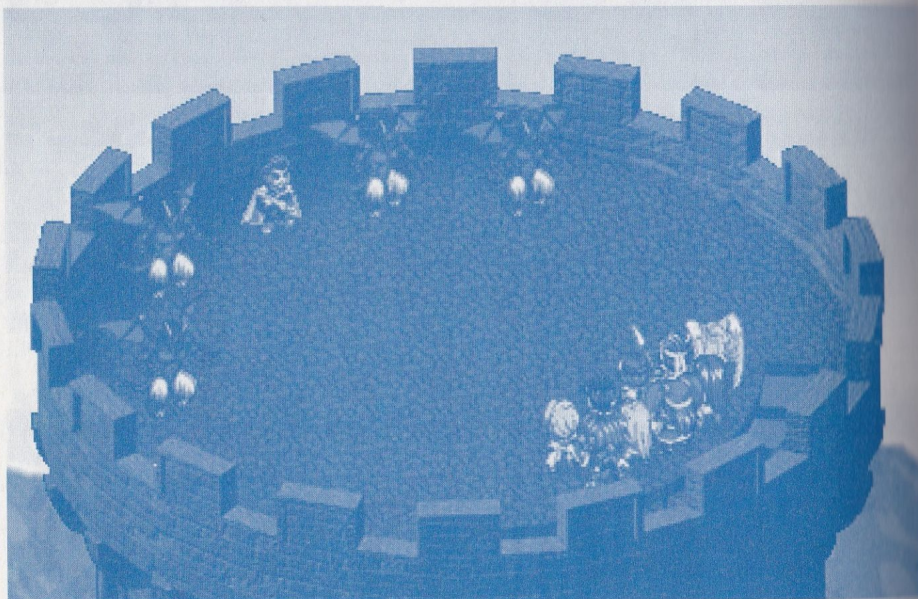
このフロアには死者の王「リッチ」が登場する。左右にはアークデーモンが2体控え、前面にはデスウォーリアーが6体も並んでいる。リッチとアークデーモンには攻撃魔法が効かない。1ターン目は召還魔法やエクスプロージョンなどで、集中的に前衛のデスウォーリアーを攻撃するようにしよう。デスウォーリアーを最初のうちに片付けてしまわないとアークデーモンとリッチの攻撃に耐えられない。デスウォーリアーを片付けたらデスフォルト、滅神乱舞、ブランデッシュ、チアリングを駆使してリッチ達を倒せ!!

ITEM

（なし）

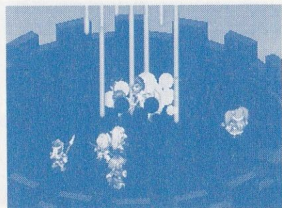
ENEMIES

リッチ	1
アークデーモン	2
デスウォーリアー	6

STAGE FINAL 夜明け

TACTICS OF THE BATTLE FIELD

勝利条件：バーサーカーを倒せ！

マップ終了後にショップ：なし

最終ステージはヘルズタワーの屋上。夜の闇が日の光により徐々に払われていくとともに、レオン達の前に忌まわしき呪法により生み出された伝説の怪物「狂戦士」が姿を現わす。手強い相手だが、彼を倒し、すべてを終わらせろ〃

ITEM

（なし）

ENEMIES

バーサーカー……………………1
アークデーモン…………………2
デーモン…………………………2

DATA

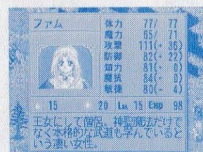
ゲームを進める上での、役に立つ情報満載／しっかり確認しよう。

FIELD

レベルUP①

キャラがレベルアップすると体力・魔力が全回復する。それを有効に活用するための方法だ。

このゲームではありがたいことに、レベルアップするたびに体力・魔力が完全に回復する。多少ムリに突っ込んでも敵に囲まれてピンチに陥っても、これのおかげで助かることがよくあるわけだが、単に経験値がたまることをあてにするだけではない、もう少し戦略的なテクニックをいくつか紹介しよう。

まずカリンのような強力な攻撃魔法が使えるキャラは、敵を倒す確率が高いために経験値がガンガンたまる。結果としてレベルがよく上がり他のキャラとの差が大きくなるわけだが、ほぼ全キャラをまんべんなくレベルアップさせたい場合は、彼らがレベルアップ目前の時、攻撃はせずに味方に対する魔法や道具を使ってわずかな経験値をかせぐといい。結果としてレベルアップが果たせる上に、体力がわずかになった敵に別のキャラでとどめを刺させることでそのキャラが大きな経験値をかせげるのだ。むやみな攻撃はひかえよう。

▲レベルアップ目前。攻撃したい気持ちをぐっとこらえて。

▲別のキャラでとどめを刺すようにすれば大きな差が開かない。

TACTICS ALL ABOUT
戦略についてのまとめ

ここでは『ファーランドサーガ』の役に立つ実戦テクニックを紹介。各マップごとの攻略を忘れても、これらのテクニックでらくらくクリアも可能だ。

レベルアップ②

レベルアップに関するもうひとつのお話。細かいことだが、実行してみると違うぞ。

キャラによってはファムのように、序盤にやたら強くて後半からそうでもなくなるというケースもあるのだが、たいていはレベルが上がるにしたがって強力な技を覚え、段違いに強くなる。あるときそういった急激な成長を迎え、レベルアップにともなう体力・魔力の回復の相乗効果でピンチを切り抜けることがあるかもしれない。

ここでひとつチェックしてみよう。普段なら必要ないかもしれないけど、敵に囲まれてピンチの時に、キャラ情報をチェックするのだ。超強力な魔法を、あるいはレオン、ラルフ、ブライアンのようなキャラなら技を、新しく覚えてはいないだろうか？

それが仮に魔力が80必要な大魔法でも、魔力も回復するため覚えた瞬間からただちに使用可能であることを覚えておこう。ついつい見過ごして、ピンチを切り抜けられないことがあると損だ。

もっともこのゲームでは主人公が倒れても、全滅しない限りゲームオーバーにはならない。だから少々の無理は大丈夫なのだが、やり直すときのセーブ・ロードの手間が省けるという点だけでも、まずまず試してみる価値はあるだろう。

▲魔力が尽きても覚えたら即使用可、というのがいいところ。

FIELD

遠距離攻撃①

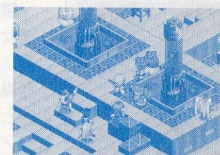
ブライアンとファムは、通常攻撃で味方を攻撃することが可能。それを使ったテクニックだ。

まず遠距離攻撃の基本だが、ブライアンとファムはせっかく遠距離攻撃ができるから、わざわざ至近まで敵に近づくことがない。まず彼らが遠くからビシッと一撃、そのあとでレオンやラルフが接近してさらに一撃というのが王道パターン。

その時、遠距離攻撃ができるキャラは障害物を乗り越えて攻撃できることに気づいただろうか？ とくにファムは最大3マス先まで攻撃可能なのでやりやすい。

移動力が足りなくて、障害物の向こうの敵が攻撃できない、ということも2人にはない。レオンやラルフなどの接近戦キャラと違って、わざわざ敵の左右に回り込まなくていいというのは強みだ。

それを利用して、敵が壁際などにいた場合、壁向こうからこちらだけが攻撃できるというおいしいシチュエーションもある。いつもいつもできるわけではないが、このような状況が発生した場合、積極的に活用することも忘れないでおこう。

▲ブライアンは武器によって1マスしか攻撃できないことも。

▲その点ファムはほとんど3マス。とくに序盤では大活躍だ。

TACTICS ALL ABOUT
戦略についてのまとめ

遠距離攻撃②

ファム&ブライアン編第2弾。もう一歩踏み込んで、今度は味方を攻撃するやり方だ。

あまりおススメはできないのだが、役に立つ局面があることも確か。キャラにやることが何もないときに、ちょっとした経験値を稼ぐ荒技ができるのだ。

敵を攻撃するときに、ファムかブライアンにわざと味方を巻き込ませる。体力が減ったその味方キャラを、今度はT.T.やマーシアなどの回復魔法を持ったキャラ、あるいは道具を使って回復させるのだ。これで大体の場合7ポイントの経験値が稼げる。

もっとも、よっぽどやることがないときに、偶然ファムなどの近くに他キャラが居合わせた場合のみできることなので、それほど実用性が高いというわけでもない。しかしリアンなどの魔法・通常攻撃のどちらとも弱いキャラは、後半になるにしたがって経験値を稼ぐことが大変難しくなるので、こういったことで少しでも稼げることを覚えておくのもいいだろう。なぜなら下手をするとリアンなどは、魔法攻撃すらろくに通用せず、1ポイントの経験値しかもらえないことが多いからだ。

またこの方法は、いつもこうして稼ぐというより、あと一歩でレベルアップというときの最後のひと押しに有効だ。

▲こういうやり方もある、という一例に過ぎない小技だけど。

FIELD

技について①

ここでの紹介はラルフとブライアンの技について、意外な活用法を紹介しよう。

ラルフの最強技「滅神乱舞」は、使用した次のターンに発動し、通常攻撃が乱舞化して敵に最大級のダメージを与えるというもの。その滅神乱舞を第１ターンから使用する方法があるのだ。それを解説しよう。

鍵はマーシア。そう、彼女の「チアリング」の魔法を使うのだ。ラルフが滅神乱舞を使い、そのあとすかさずマーシアがチアリングをかける。ラルフはもう一度動けるようになり、滅神乱舞を使ったそのターンから攻撃できるというわけだ。

マーシアのチアリングもラルフの滅神乱舞も、後半に近いステージから使用可能になるものなのでこの技術自体後半ステージのものになる。しかもラルフの滅神乱舞は敵に接近する必要があるので、敵が近くにいないとわざわざチアリングをかける意味がない。だから敵が近くにいるときに限定されるが、30ステージからの塔では非常に有効なテクニックだ。

▲滅神乱舞。強いが、２ターンかかるのが大ネック。

▲マーシアのチアリングで、それを一発解消だ。

TACTICS ALL ABOUT
戦略についてのまとめ

技について②

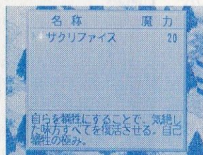
次のテクニックはブライアン。彼の技「サクリファイス」についての活用法だ。

ブライアンは序盤から中盤にかけては文字通り槍働きひとすじの男だが、終盤近くなってようやく技を覚えはじめる。はじめに覚えるのが「サクリファイス」。自分の気絶とひきかえに、気絶している仲間全員を復活させ、体力もわずかだが回復させるという技で、大ピンチの時には涙が出るほどありがたい技だ。

それの有効な活用法。とはいうもののこれはテクニックというより、単なる気の持ちようかもしれないが、紹介しよう。

とにかく全員を突撃させるのだ。全員で敵中に突入し、がむしゃらに暴れまくる。目的はただひとつ、敵を倒しまくること。後先は考えなくてよい。おそらく大打撃を受け、味方は壊滅に近い状態となるだろう。

そこで登場するのがサクリファイス。ブライアンは自らの命とひきかえに（死なないけど、）全員の窮地を救うのだ。みんなに惜しまれながらも、ブライアンは戦闘不能になってしまうだろう。

そのためこの作戦の実行には、あらかじめ誰かをブライアンとともに行動させるのがよい。その２人はスタート地点から動かないのが、安全面からはベストだ。その後で活躍させてあげよう。

▲サクリファイスは中盤以降に覚える。ちょっと遅め。

FIELD

道具リレー

キャラ同士の道具を渡す方法。基本的なことだけど、知っておけば役に立つ方法だ。

キャラ同士の距離が２マス程度なら、相互間で装備品のやりとりができる。誰かがひろったアイテムを、その品を装備できる誰かに渡すのがその利用法だ。

それを拡大発展させ、キャラでわざわざ一大補給線を作って道具を一気に長大な距離にわたり輸送してしまおうというのがこのテクニック。目的は迅速な装備とより強い攻撃という点にある。

やり方はいたって簡単。というより当たり前なのだが、キャラを全員、道具の受け渡しができるギリギリの間隔でつなげるように配置するだけだ。これで道具輸送の一大パイプラインができる。

マーシアが遠くまでアイテムを取りにいった場合、マーシアの戻って来る機動力とともにこのテクニックを併用するとかなり役に立つ。基本システムの延長線にあるテクだけに、覚えておけばいろいろな面で応用がきく。全員といわず、２、３人だけでリレーをしてもかなり有効だぞ。

▲マップのはじっこの方で、ブライアンの槍を拾いました。

▲そこで装備品リレー。そのターンのうちに受け渡しが可能。

TACTICS ALL ABOUT
戦略についてのまとめ

マヒ荒療治

マヒを治す魔法が使えるキャラがマヒしたら誰が治すのか？その対処法。

ファムなどはマヒを治すことができるキャラだが、その治療の当事者がマヒしてしまった場合の回復法の一つを紹介しよう。単純に考えれば「癒しの花」などの回復アイテムを使えばいいのだが、ときにそれさえもないことがある。そういうときに使うのだが、荒療治というだけあって、そのやり方はものすごく荒っぽい。敵と一緒に攻撃して気絶させ、そのあとで復活させるという方法だ。鬼のようだが、それが役に立つ局面が一度はあるはずだ。

しかしやはり使える状況は限定される。まずマヒしたキャラがマヒの回復魔法を使えるキャラであること、それを攻撃するファムかブライアンが健在であること、そしてマヒ回復アイテムの持ちあわせがなく、このテクニックを使わざるをえない状況であることだ。

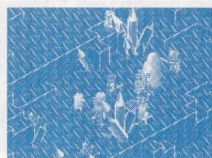
もちろんこれも常に有効な常用テクではなく、こういう方法もあるということを頭の片隅に覚えておくという使い方しかできない。しかし現に役に立った局面が、写真の対バルガ戦。バルガは近づく敵をとにかくめったやたらにマヒさせまくるので、これが実際有効だった。他にも使える局面はまだありそうだ。

▲マヒしたファムを串刺し。回復してあげるから許して。

FIELD

フィールド

凍結、石化、睡眠、麻痺、魅了、相手の動きを封じて確実に攻撃をヒットさせよう!!

魔法にはダメージをあたえるだけでなく、追加効果で相手の状態を変化させるものがある。ナイトメア、フラッシュ、フリーズ、ララバイなどがその代表だ。それぞれ、追加効果で睡眠や麻痺などの状態にし、相手の動きを封じることができる。ゴーレムのように魔法でダメージをあたえることのできないモンスターにも追加効果は有効なので便利。ダークエルフのような魔法キャラにはマーシアのミュートがオススメだ。また、麻痺状態のように動きを封じられているものは攻撃を回避できないので、素早い敵はこれらの魔法で動きを封じてから攻撃するようにしよう。武器の中にも、ダウングラブ、ドリームナイフなど追加効果をもっているものが稀にある。

▲敵もこちらの動きを封じてくる。こうならないように注意だ。

▲一見、精神攻撃が効果なさそうな敵も眠らせたりできるぞ。

▲相手に魔法を使用するものがいるときは速やかに回復を。

FIELD

フィールド

各キャラクターの属性を把握して、ステージごとにベストコンディションで戦おう!

キャラの攻撃力や防御力などを上昇させるアクセサリー。しかし、ただ闇雲に装備すればいいというわけではない。アクセサリーにはそれぞれ属性というものが存在する。たとえば、獄炎の腕輪なら火、雷鳴の腕輪なら風といった具合だ。属性はそれぞれ火と水、風と土光と闇で相反した効果をもたらす。獄炎の腕輪と氷雪の腕輪を同時に装備すると結果として属性は相殺されてしまうというわけだ。アクセサリーだけでなく、武器や防具のなかにも属性をもったものがある。属性は攻撃や防御に大きく関わってくるので正確に把握し、攻略に役立てよう。現在の属性が何であるか知りたいときは情報コマンドを選択しよう。各キャラごとに属性が表示されるぞ。

▲相手の属性をチェックして装備を整えて攻撃しよう。

▲装備品の属性をチェックしておかないとこういうことに。

▲自分の属性は情報コマンドできちんと把握しておこう。

TACTICS ALL ABOUT
戦略についてのまとめ

FIELD

フィールド

とどめをさすものと相手を弱らせるものと、レベルに応じて各キャラの役割を分担しよう!!

行動後に得られる経験値はそのターンに行った行動によって異なるわけだが、敵を攻撃した場合は条件次第で取得経験値が変化する。おもに、あたえたダメージと敵キャラとのレベル差に応じて変わるわけだが、例外として敵にとどめをさした場合はあたえたダメージに関係なく多くの経験値が得られる。しかし、レベルや攻撃力の低いキャラは敵にダメージをあたえにくいので、とどめをさすことが困難。また、レベルが高いものが自分よりレベルの低いものにとどめをさしても経験値はさほど入らない。ある程度シナリオが進みパーティー間でのレベル差が開いてくるとこういう状況が発生する。そこで高レベルのキャラが敵にあらかじめ瀕死のダメージをあたえておき、低レベルのものがとどめをさす、ということを行うのだ。それにより、低レベルのものも高い経験値を得られ結果としてパーティー間でのレベル差が解消されるというわけだ。

▲レベルが高いものはとどめをさしても経験値取得量が少ない。

▲とどめをさせば、低レベルのキャラも簡単にレベルアップ。

フィールド

戦闘の基本である通常攻撃は武器しだいで、射程距離が変わる。近づかれる前に敵を倒せ!!

武器にはそれぞれ射程距離と攻撃範囲が定められている。レオンのように通常とおり隣接した敵一体しか攻撃できないキャラもいれば、オフィーリアのようにかなり離れていても攻撃できるものもいる。また、通常は目標として選択した敵にしか攻撃はできないが、ブライアンとファムの攻撃は射程距離内(直線上)にいるものはすべて攻撃することが可能。たとえ、範囲内にいるのが仲間であっても攻撃してしまうので注意しよう。ブライアンの武器の中には振り回して攻撃するタイプのものもある。その場合は隣接しているすべてのキャラ敵味方関係なく攻撃してしまうぞ。ハルバートとエビルスレイヤーがそうだ。また、ファムの武器のほとんどは射程距離が3レンジと長い。アイテム説明で三節棍と表示されているものはすべてが3レンジだ。彼女は回復魔法を使うことがメイン行動のとなるため、直接攻撃をする機会は少ないが覚えておこう。

▲攻撃範囲を確認しないと仲間も攻撃に巻き込んでしまうぞ。

▲ファムの武器はオフィーリアについで射程距離が長い。

FIELD

フィールド

フィールドマップでのアイテム回収はマーシアが適任。彼女の機動力を活用しよう!!

純白の翼をもつ有翼人マーシア。彼女はフィールド上を移動する際に地形の高低差などの影響を一切うけない。そのため、パーティ内ではもっとも多く移動することができる。ステージ開始直後に近くのアイテムを回収しに行くのは彼女が適任だろう。たとえ山の上だろうが崖の下だろうが、彼女なら楽に行けるはず。また、彼女は攻撃、特殊魔法も使えるのでアイテムを取りながら近くの敵を攻撃することが可能。アイテムの近くには大体ドラゴンやゴーレムなどの番人的なモンスターがいるのでアイテムを回収したら反撃を受けないようにララバイなどで眠らせるなどして、その動きを封じてしまおう。マーシアは攻撃力も高いので、近距離戦でもOKだ。

▲地形に関係なく移動できるので開始直後にアイテムを入手。

▲彼女は召喚魔法を使用することもできる万能キャラだ。

▲この機動力を見よ!! 彼女は攻略に欠かせない。

TACTICS ALL ABOUT
戦略についてのまとめ

フィールド

チアリングはザコモンスター対策からボスキャラの速攻攻略まで、全てに役立つ便利な魔法!!

前述したようにマーシアは攻撃魔法から特殊魔法まで様々な魔法を使用することが可能。そんな彼女の魔法の中で攻略上もっとも重要な魔法が、このチアリングだ。この魔法をかけられた者は、再び行動することが可能なる。つまり、これを使用すれば魔法の対象者は1ターンで2回行動できるわけだ。カリンなどに使えば2回強力な攻撃魔法が行使でき、レオンやラルフに使用すれば技が2回使用できる。(ラルフなどはこれで1ターン滅神乱舞が可能になる) また、ファムにかければ1ターンで体力回復と状態回復が同時に行える。しかも、消費魔力は20と少なめなので乱用も可能だ。チアリングを有効活用して自分なりの戦闘パターンを編み出そう。

▲上手く使用すれば1ターンで多数の敵に大ダメージが。

▲チアリングをかけることで移動力も2倍になるぞ。

▲使い方によっては滅神乱舞を1ターンで使用することも可能。

FIELD

TOWER

塔

絶大な威力を誇る召喚魔法。これを使いこなし、ヘルズタワー最短制覇を目指せ!!

塔での戦闘は通常のフィールドマップとは異なる。通常は広いマップ上にモンスターが点在しているわけだが、ここでは狭い空間に多数のモンスターが密集している。そのため射程距離まで移動する手間がなく、お互いに最初のターンでいきなり攻撃することが可能。つまり、最初のターンに敵数を少しでも減らしておかないと、次のターンには確実に敵の攻撃を受けてしまうということ。そこで活躍するのがこの召喚魔法。この魔法はどれも効果範囲が術者の周辺広範囲に及ぶので、塔内ならフロア全ての敵をまとめて攻撃できる。しかも、その破壊力は絶大。ただ、魔力を大量に消費するので連発するにはソーマの花などのアイテムを使う必要があるぞ。

▲ムーンライトは闇属性。召喚魔法は相手の属性にあわせよう。

▲フロアのほとんどが効果範囲だ。これで敵を一掃しよう。

▲召喚魔法ではないが、クエイクも広範囲に大ダメージを。

TACTICS ALL ABOUT
戦略についてのまとめ

塔

敵をまとめて攻撃すれば、低ダメージしか与えなくても大量の経験値が得られる!!

攻撃後に得られる経験値は与えたダメージ数、敵とのレベル差が大きいほどより多く得ることができる。また、とどめをさした時にはこれに関係なく一定の経験値を得る。その都合上、レベルの高いものはより多くを、レベルの低いものはより低い経験値しか得られない。しかし、塔では敵が密集しているのでまとめて攻撃することができる。経験値はダメージを与えた敵の数が多ければ多いほど得られるので、たとえ小威力のダメージしか与えられなくても多数の敵を攻撃すれば、より多くの経験値が得られるのだ。魔法／技などを使用すれば、レベルの低いキャラでも大量の経験値を得られるぞ。あらかじめ召喚魔法で敵に瀕死のダメージを与えておけば、まとめて敵を倒すことも可能。多いときには200ポイント以上の経験値が得られるのでパーティ内でレベル差が激しい場合には、塔の序盤である程度は平均的にしておこう。そうしないと後半がキツイぞ。

▲フリーズは追加効果で敵を凍結させるので便利。

▲レベルの低いキャラには、プロテクションをかけておこう。

TOWER

FIELD

斜め戦術

キャラで陣形を組み、無軌道な敵に対して戦法で挑みかかるいかにも戦略的なテク。

個人個人の力量による入り乱れての（悪くいえばメチャクチャな）戦い方をするよりも、きちんとした陣形を組んで戦えばより効果的で美しく、しかも簡単に勝つことができる。無軌道で動く奴もいれば動かない奴もいる敵に対し、こちらは戦術で対抗するのだ。

要は味方を斜めに配置し、その陣形のままじりじりと押し寄せていく。敵は少数に対し味方は多数、しかもその場に応じて敵を包囲したりもできるのだ。なんだかここまでくるとえらく戦術的で、まるで本格ウォーゲームのようだ。

この戦法は実に有効で、平地では無敵といっていい攻撃力を誇る。しかし狭い塔の中では必要なく、しかも道が限られる上に機動力も発揮できない山の上では使用不可能。

ちなみに現実にも同じような戦術があったらしく、それは「斜線陣」という名前で、古代ギリシャあたりの戦場でよく使われていた戦法なのだ。

▲斜め陣形を整えるのは、1、2ターンで十分だろう。

▲そして必要に応じて陣形は変化する。すばらしい。

TACTICS ALL ABOUT
戦略についてのまとめ

FIELD

全体図活用法

全体マップは普段あまりみることがないと思うけど、ふとした時に便利だったりするのだ。

マップ全体を見渡すために全体マップというものがあるが、宝物の位置を見るくらいで、実際の地形などは実際のフィールドマップを見れば把握できるから、実際はあまり使わないと思う。しかしさすがに無駄についているはずはなく、意外なところで役に立ってくれるのだ。

たとえばステージ4で屋根に上るとき、入り口は裏口にあってものすごくやりづらい。しかしそんなときでも全体マップを見れば入り口がわかるのだ。

そのほか特殊な地形があってフィールドマップ上で把握しにくいときはこれをみれば分かりやすい。アイテムも隠しのもの以外は全て表示されるので、わざとフィールド上で隠されているように配置されているときはこれを見て取ろう。

ちなみにカーソルを動かすときは地形上の障害物があるところではカーソルも止められてしまう。動かせなくて不便というより、地形が実感できて便利な面もあるぞ。

また地形効果が表示されるので、知りたい場合はこれを参考にしよう。地形効果はキャラの移動力に関わり、またキャラごとに得意とする地形効果の設定もあるぞ。

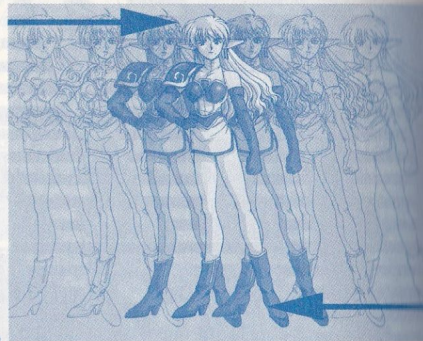
▲マップ全体とアイテムの位置、地形効果の表示がある。

DATA 2

秘蔵!?のイラストなどから、アイテムや魔法、敵の詳しいデータを一挙に紹介していくぞ！

［ビジュアル集］
ART GALLERY

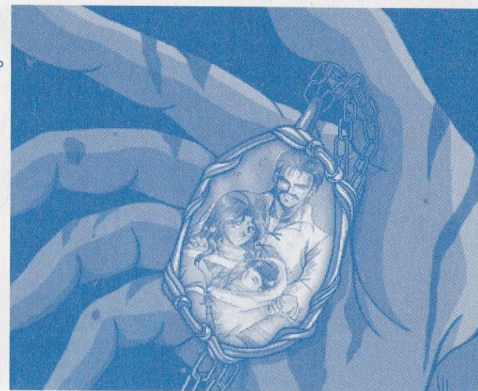
ここではゲーム中に使用されたCGの一部とサターン版では見ることのできないパソコン版のおまけCGを紹介しよう。

▶パソコン版でおまけとしてついている壁紙用グラフィックの一つ。

◀同じく壁紙の一つ。バックにはカリンのミニキャラが並んでいる。

▶壁紙。大きく書かれた文字がT.T.らしく怪しげで面白い。

愛の伝道師

◀おてんば姫ファムのグラフィック。やはり壁紙として使用された。

▶アヴィが死ぬ瞬間まで離さなかったもの。中には一枚の肖像画が。

◀血にまみれたファムの両手。すべての悲劇はここから始まる……。

▲アヴィのペンダントの中味。幼いレオンの姿が描かれている。

▶夕暮れ時のバース城。今にも消え去ってしまいそうな雰囲気が漂う。

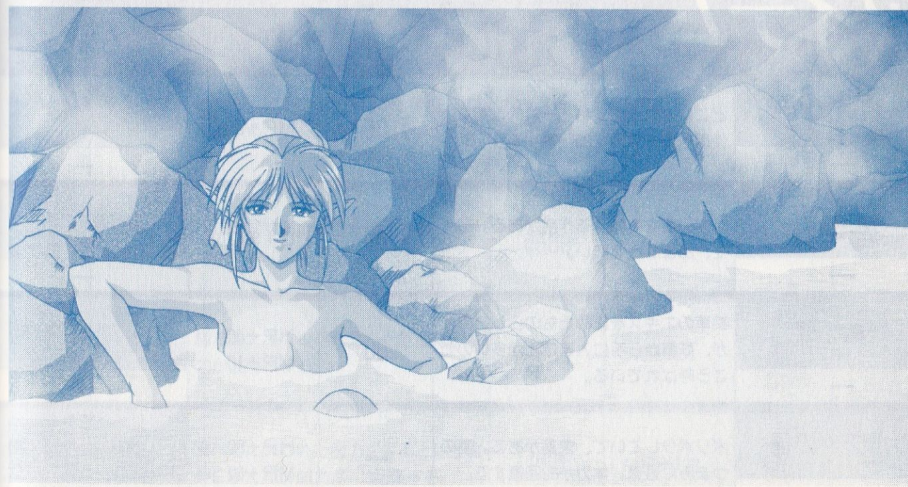
▲OPで使用されたリアンのグラフィック。バックの青空が奇麗だ。

▶トゥルク時代の旧友である3人が描かれたグラフィック。

◀四天王を従えたカイザー。左右にはヘリオス、アヴィの姿もある。

▶温泉でのCG。まだレオン達に心を許していないのか寡黙な感じ。

▼同じく温泉用CG。もっともオフィーリアらしいイラスト。

表のみかた

●アイテム●

①	（解説）	③	④	⑤	⑥
②					

①アイテム名②使用可能者③価格④体力・魔力上昇値⑤攻撃・防御力上昇値（特殊効果）⑥知・魔抗・敏捷力上昇値

●アクセサリー・武器・防具●

①	（解説）	③	④	⑤	⑥
②					

①名称②使用可能者③価格④攻撃・防御力上昇値（特殊効果）⑤知・魔抗・敏捷力上昇値⑥属性変化値

●魔法／技●

①	（解説）	③	⑤	⑦
②		④	⑥	⑧

①名称②使用可能者(K＝カリン、M＝マーシア、T＝T．T.、O＝オフィーリア、F＝ファム、A＝リアン、L＝レオン、R＝ラルフ、B＝ブライアン）③修得レベル④消費魔力⑤属性⑥射程距離⑦対象⑧効果範囲

●敵●

①	（解説）	③	⑤	⑦	⑨
②		④	⑥	⑧	

①名称②属性③基本体力値。()内はレベルアップ時の上昇率④基本魔力⑤基本知力⑥基本魔抗力⑦基本敏捷力⑧経験値

アイテム

①アイテム名／②使用可能者	解説	③	④	⑤	⑥
薬草／—	どこにでも生えている一般的な薬草。使用すると体力を20回復する。	30	HP＋20		
毒消し／—	体内の毒を中和する作用がある。苦くて、あまつさえ臭い。	40	POISON		
妖精の涙／—	薬草のエキスを集めたものらしいのだが、妖精から手に入ることが多いのでこう呼ばれている。	60	HP＋40 MP＋10		
カボチャの種／—	ポリポリしていて、栄養がある。酒のつまみに最適。体力が60回復する。	—	HP＋90 MP＋60		
回復薬／—	薬草のエキスをさらに凝縮したもの。体力が100回復する。	150	HP＋100		
癒しの花／—	この花を使うと、気絶以外のすべての症状が回復する。	50	HP＋10		
気付け薬／—	主成分はアンモニア。眠っている人や気絶している人を一撃でたたき起こす。	70	HP＋20 DEAD		
ブランデー／—	麦から造られるお酒。カつきた人を復帰させるほかに、凍った人を溶かす力もある。体力が50回復する。	300	HP＋50 DEAD		
銘酒『火神の誉』／—	ウルカヌスマウンテン特産の強いお酒。カつきた人、凍り付いた人によく効く。体力が全快する。	700	HP＋999 DEAD		
マッシュルーム／—	食べると体力が増加する魔法のキノコ。とっても美味しい。体力＋5	4500	最大HP＋5		
魔導書／—	読むと魔力が増加する魔法のキノコ。とっても美味しい。魔力＋5	4500	最大MP＋5		
力の実／—	腕力が増す貴重な実。奇妙な味がするらしい。攻撃力＋5	4500		攻撃力＋5	
守護石／—	神々の加護により、防御力が増すありがたい石。防御力＋5	4500		防御力＋5	
百科事典／—	読むと知識が増加する書物。でも、読んでいると眠くなるので注意。知識＋5	4500			知識＋5
タリスマン／—	魔法に対する抵抗力が増す秘石。魔抗力＋5	4500			魔抗力＋5
魔力回復剤／—	魔法のエキスを詰め込んだ回復剤。魔力が30回復する。	80	MP＋30		
ソーマの花／—	食べると失われた魔力が蘇るという魔界に咲く花。魔力が100回復する。	250	MP＋100		

名称	装備	説明	価格			
エリクサー	―	あらゆる状態を回復させ、体力と魔力が全快する聖なる薬。	2000	HP+999 MP+999 DEAD		

アクセサリー

名称	装備	説明	価格			
レジストリング	全キャラクター	装備すると魔法に対する抵抗力が増す指輪。全ての者に装備可能。	2000		魔＋3	
プロテクトリング	全キャラクター	はめると防御力が増す魔法の指輪。全ての者に装備可能。	2500	防＋3		
灼熱の指輪	全キャラクター	火の魔法がかけられた指輪。	3500	防＋5		火
水流の指輪	全キャラクター	水の魔法がかけられた指輪。	3500	防＋5		水
疾風の指輪	全キャラクター	風の魔法がかけられた指輪。	3500	防＋5		風
大地の指輪	全キャラクター	土の魔法がかけられた指輪。	3500	防＋5		土
降魔の指輪	全キャラクター	暗黒の魔法がかけられた指輪。	3500	防＋5		闇
獄炎の腕輪	全キャラクター	炎の魔法がかけられた腕輪。	3500	攻＋5		火
氷雪の腕輪	全キャラクター	氷の魔法がかけられた腕輪。	3500	攻＋5		水
雷鳴の腕輪	全キャラクター	雷の魔法がかけられた腕輪。	3500	攻＋5		風
幽縛の腕輪	全キャラクター	地の魔法がかけられた腕輪。	3500	攻＋5		土

名称	装備	説明	価格			
黄昏の腕輪	全キャラクター	闇の魔法がかけられた腕輪。	3500	攻＋5		闇
ドラウプニル	全キャラクター	神々が持つ伝説。	10000	攻＋15 防＋15	知＋15 魔＋15 敏＋15	光
セイレーンの指輪	M	風の女神が生み出したといわれる指輪。指にはめると頭が少し良くなるらしい。	1000		知＋5	風
天使の指輪	MFO	天使が落としたと言われる指輪。指にはめると頭が良くなるとか。	5000		知＋15	光
焦熱の首飾り	全キャラクター	火の魔力が宿るルビーのペンダント。	3000		敏＋5	火
水晶の首飾り	全キャラクター	水の魔力が宿る水晶のペンダント。	3000		敏＋5	水
稲妻の首飾り	全キャラクター	風の魔力が宿っているダイヤのペンダント。	3000		敏＋5	風
地脈の首飾り	全キャラクター	土の魔力が宿っている黄金のペンダント。	3000		敏＋5	土
祝福の首飾り	全キャラクター	光の祝福を受けた真珠のペンダント。	3000		敏＋5	光

武器

名称	装備	説明	価格			
ショートソード	L	刀身が短めの剣。非常に扱いやすいが威力は期待できない。	60	攻＋5		
ロングソード	L	一般的な剣で初心者に最適。威力もそれなり。	150	攻＋10	敏－2	
ブロードソード	L	幅広の剣。ロングソードよりもちょっと強い。	300	攻＋15	敏－2	

バスタードソード L	片手でも両手でも使える剣。威力は高い。攻撃力＋20	500	攻＋20	敏－4	
クレイモアー L	大型の剣で、切れ味も鋭い。威力はかなりのもの。レオンが装備可能。攻撃力＋26	800	攻＋26	敏－5	
グレートソード L	とっても大きな剣。非常に重くて敏捷度が下がってしまうが、威力は絶大。レオンが装備可能。攻撃力＋32	1300	攻＋32	敏－6	
アイスブレード L	氷の魔法がかけられた剣。刀身はひんやりとして気持ちがいい。火の属性の魔物に対して威力を発揮する。	1800	攻＋38	敏－4	火水－15
フレイムソード L	炎の魔法がかけられた剣。刀身はかなり熱いので取り扱いには注意。水の属性の魔物に対して威力を発揮する。	2400	攻＋42	敏－4	火水＋15
サンダーブレード L	風の魔法がかけられた剣。刀身に触れるとバチッとくるので注意。土の属性の魔物に対して威力を発揮する。	3200	攻＋46	敏－5	風土＋15
ストームブレード L	嵐の魔法がかけられた剣。刀身に触れただけで斬れてしまうらしい。土の属性の魔物に対して効果絶大。	4500	攻＋50	敏－5	風土＋20
パワーリスト R	腕に巻くバンド。気休め程度の威力しかない。ラルフが装備可能。攻撃力＋3	50	攻＋3		
ブラスナックル R	パンチの威力を高めるナックル。これで殴られると、ちょっと痛い。ラルフが装備可能。攻撃力＋6	100	攻＋6		
バグナグ R	虎の爪といわれる鉄製のカギ爪。これでひっかかれると少し痛い。ラルフが装備可能。攻撃力＋9	200	攻＋9		
アイアンフィスト R	ナックルの強化版。これで殴られると、けっこう痛い。ラルフが装備可能。攻撃力＋12	400	攻＋12		
シルバーファング R	銀狼の牙といわれる銀製のカギ爪。これでひっかかれると非常に痛い。攻撃力＋15、闇の属性＋5	700	攻＋15		光闇＋5
ドラゴンクロー R	龍の爪といわれる金属製のカギ爪。これでひっかかれると強烈に痛い。ラルフが装備可能。攻撃力＋18	1100	攻＋18		

明鏡止水の拳 R	武闘家の理想、明鏡止水の心を使用者に与え、秘めたる力をひき出すという。攻撃力＋21、光の属性＋10	1600	攻＋21 防＋5	魔＋5 敏＋5	光闇＋10
アースバインダー R	大地の魔力が宿るグローブ。これで殴られると、かなり痛い。ラルフが装備可能。攻撃力＋24、土の属性＋15	2200	攻＋24 防＋10		風土－15
ダウングラブ R	風の魔力が宿るグローブ。殴られると眠ってしまうくらい痛い。ラルフが装備可能。攻撃力＋27	3000	攻＋27 防＋10 SLEEP		
魔人の手袋 R	闇の魔人が造り出したといわれる手袋。殴られると痛さのあまり、声もでない。攻撃力＋30、闇の属性＋20	4000	攻＋30 防＋10 MUTE	魔＋10	光闇－20
見習いの杖 K	魔術師の見習いが持つ、初心者用の杖。カリンが装備可能。攻撃力＋２、知力＋４	40	攻＋2	知＋4	
魔法使いの杖 K	魔法を少し覚えた程度の者が持つ杖。カリンが装備可能。攻撃力＋４、知力＋８	120	攻＋4	知＋8	
魔女の杖 K	魔女が好んで持つ杖。カリンが装備可能。攻撃力＋６、知力＋12	250	攻＋6	知＋12	
魔術師の杖 K	ある程度の魔法が使える者が持つ杖。カリンが装備可能。攻撃力＋８、知力＋16	430	攻＋8	知＋16	
シャーマンの杖 K	呪術師が好んで持つ杖。カリンが装備可能。攻撃力＋10、知力＋20	670	攻＋10	知＋20	
アルケミストの杖 K	錬金術師が好んで持つ杖。カリンが装備可能。攻撃力＋12、知力＋24	1000	攻＋12	知＋24	
大魔導師の杖 K	魔法をすべて修得した魔導師が持つ杖。カリンが装備可能。攻撃力＋14、知力＋28	1500	攻＋14	知＋28	
賢者の杖 K	偉大なる賢者が持つ杖。カリンが装備可能。攻撃力＋16、知力＋32	2100	攻＋16	知＋32	
深紅の杖 K	火の魔力が宿った杖。カリンが装備可能。攻撃力＋18、知力＋36 火の属性＋５	2800	攻＋18	知＋36	火水＋5

灼熱の杖	K	炎の魔力が宿った杖。カリンが装備可能。攻撃力+20、知力+40 火の属性+10	4000	攻+20	知+40	火水+10
スピアー	B	いちばん単純な作りの槍。扱いやすいが威力はあまりない。ブライアンが装備可能。攻撃力+4	70	攻+4 遠+2		
オクスタン	B	広い両刃の穂先がついた長めの槍。スピアーより威力はマシ。ブライアンが装備可能。攻撃力+10	160	攻+10 遠+2	敏−2	
ランス	B	騎士が持つ突撃用の長槍。かなりの威力がある。ブライアンが装備可能。攻撃力+16	320	攻+16 遠+2	敏−4	
パルチザン	B	刃の付け根の両側に、突起をつけた槍。なかなかの破壊力。ブライアンが装備可能。攻撃力+22	540	攻+22 遠+2	敏−5	
シルバーランス	B	銀製のランス。かなりの重さがある。闇の属性をもつ魔物に対して威力を発揮。攻撃力+28、光の属性+5	860	攻+28 遠+2	敏−6	光闇+5
サンダースピア	B	穂の先に稲妻をまとった珍しい槍。土の属性をもつ魔物に強い効果がある。攻撃力+34、風の属性+15	1400	攻+34 遠+2	敏−3	風土+15
グレイブ	B	穂先が切り裂くための刃になっている鉾。主に振り下ろして使用する。ブライアンが装備可能。攻撃力+40	1900	攻+40	敏−5	
ホーリーランス	B	神々の祝福を受けた聖なる槍。闇の属性をもつ魔物に絶大な威力を発揮。攻撃力+47、光の属性+15	2500	攻+47 遠+2	敏−5	光闇+15
スコーピオン	B	突き刺すための切先と、引き倒すためのカギ爪が設けられた武器。しかも毒が塗り込まれている。攻撃力+52	3400	攻+52	敏−6	
ハルバード	B	斧と長槍を組み合わせた武器。周囲の敵をなぎ払う攻撃が有効。ブライアンが装備可能。攻撃力+60	4600	攻+60	敏−6	
ジャベリン	M	単純な先端がついている軽い槍。威力はいまひとつ。マーシアが装備可能。攻撃力+8	170	攻+8		
トライデント	M	古くから使われている三叉槍。長い柄の先に槍状の刃が3本ついている。マーシアが装備可能。攻撃力+13	330	攻+13	敏−2	

バトルフォーク	M	戦闘用の巨大なフォーク。三本の刃をもつ槍の一種。マーシアが装備可能。攻撃力+18	550	攻+18	敏−4	
コルセスカ	M	刃の両側に小さな刃が追加された槍。威力はけっこう強い。マーシアが装備可能。攻撃力+23	870	攻+23	敏−5	
ショヴスーリ	M	刃の形がコウモリの形に似ている槍。かなりの威力を望める。マーシアが装備可能。攻撃力+29	1300	攻+29	敏−5	
アースジャベリン	M	大地の魔力が宿ったジャベリン。マーシアが装備可能。攻撃力+35、土の属性+15	2000	攻+35	敏−2	風土−15
ヒートジャベリン	M	火の魔力が宿ったジャベリン。穂先に触れると熱くてヤケドするらしい。攻撃力+40、火の属性+15	2600	攻+40	敏−2	火水+15
ヴァルキリア	M	女神ヴァルキリアの霊力が込められた槍。マーシアが装備可能。攻撃力+45、風の属性+15	3500	攻+45	知+10 敏−5	風土+15
トリトーン	M	海神トリトーンの霊力が込められた槍。マーシアが装備可能。攻撃力+51、水の属性+15	4700	攻+51	知+15 敏−5	火水−15
木の棒	F	棒状に加工された木の枝。これでも無いよりはマシ。ファムが装備可能。攻撃力+4	30	攻+4		
棍	F	武闘家がよく使う棒状の武器。それなりに威力はある。ファムが装備可能。攻撃力+9	130	攻+9 遠+2		
三節棍	F	三つに分かれた連接棍。有効範囲が長く、威力も高い。ファムが装備可能。攻撃力+15	270	攻+15 遠+3		
大地の棍	F	地の魔力が宿った三節棍。ファムが装備可能。攻撃力+20、土の属性+15	440	攻+20 遠+3		風土−15
破魔の棍	F	闇を打ち砕くといわれる三節棍。光の魔力が宿っている。ファムが装備可能。攻撃力+26、光の属性+15	680	攻+26 遠+3		光闇+15
青龍棍	F	青龍の絵が彫り込まれた三節棍。水の魔力が宿っている。ファムが装備可能。攻撃力+31、水の属性+15	1100	攻+31 遠+3		火水−15

鳳凰棍	F	鳳凰の絵が彫り込まれた三節棍。炎の魔力が宿っている。ファムが装備可能。攻撃力+36、火の属性+15	1600	攻+36 遠+3		火水+15
雷神の棍	F	雷神の絵が彫り込まれた三節棍。風の魔力が宿っている。ファムが装備可能。攻撃力+41、風の属性+15	2200	攻+41 遠+3		風土+15
修羅の棍	F	阿修羅の絵が彫り込まれた三節棍。闇の魔力が宿っており、殴られた者は恐怖のあまり沈黙する。	2900	攻+47　防+10　遠+3 MUTE	知+5 魔+5	光闇−15
秩序の棍	F	神々の絵が彫り込まれた三節棍。光の魔力が宿っている。ファムが装備可能。攻撃力+53、光の属性+20	4100	攻+53 遠+3	知+10 魔+5	光闇+20
夜叉の棍	F	あらゆる光を打ち破るといわれる三節棍。闇の魔力が宿っている。攻撃力+57、闇の属性+20	5200	攻+57 防+10 遠+3	知+10 魔+10 敏+10	光闇−20
ダガー	A	最も基本的な短剣。その扱いやすさから、護身用としてよく使われる。リアンが装備可能。攻撃力+5	85	攻+5		
シルバーダガー	A	銀製の短剣。ほんの少しではあるが、闇の魔物に対する攻撃力が高い。攻撃力+8、光の属性+5	350	攻+8		光闇+5
グラディウス	A	刀身が木の葉のような形をしている、接近戦用の小剣。リアンが装備可能。攻撃力+12	660	攻+12		
ポイズンダガー	A	刀身に毒が塗り込められた短剣。強力な毒なので取り扱いに注意。リアンが装備可能。攻撃力+19	1100	攻+19 POISON		
ドリームナイフ	A	眠りの魔法が込められたナイフ。これで切られると高確率で眠ってしまう。リアンが装備可能。攻撃力+27	2000	攻+27 SLEEP	知+5	
小鉄	A	異国で作られ、鍛え抜かれた短刀。その見事なまでの鍛冶の技術により、光の魔力を宿したという。	3100	攻+38	知+10	光闇+10
ソウルバスター	A	犠牲者の魂を破壊してしまうといわれる、恐ろしい闇の短剣。リアンが装備可能。攻撃力+45、闇の属性+15	4500	攻+45	知+15 魔+10	光闇−15
ショートボウ	O	最も一般的な小型軽量の弓。威力はさほどない。オフィーリアが装備可能。攻撃力+10	180	攻+10 遠+5		
ミデアムボウ	O	中くらいのサイズの弓。威力も中くらい。オフィーリアが装備可能。攻撃力+15	360	攻+15 遠+6	敏−2	
ロングボウ	O	純粋な戦闘用の弓。射程距離が長く、威力も強い。オフィーリアが装備可能。攻撃力+20	540	攻+20 遠+7	敏−3	
グレートボウ	O	随所に強化が施された長弓。攻撃力はピカイチ。オフィーリアが装備可能。攻撃力+25	880	攻+25 遠+7	敏−3	
イーグルボウ	O	鷲の目のように鋭い命中率を誇る弓。オフィーリアが装備可能。攻撃力+30、風の属性+10	1500	攻+30 遠+7	敏−2	風土+10
シャドーボウ	O	闇の精霊の魔力が込められた弓。オフィーリアが装備可能。攻撃力+35、闇の属性+15	2100	攻+35 遠+7	敏−2	光闇−15
サーペントボウ	O	海龍の魔力が込められた弓。この弓から放たれた矢は毒をおびる。攻撃力+40、水の属性+15	2700	攻+40 遠+7 POISON	知+5 敏−3	火水−15
シルヴァンボウ	O	風の精霊の魔力が込められた弓。オフィーリアが装備可能。攻撃力+45、風の属性+15	3600	攻+45 遠+7	知+10 敏−2	風土+15
サラマンダボウ	O	火の精霊の魔力が込められた弓。オフィーリアが装備可能。攻撃力+50、火の属性+15	4800	攻+50 遠+7	知+15 敏−3	火水+15
ステッキ	T	とっても素敵なステッキ。だが、威力は期待しないほうがいい。T.T.が装備可能。攻撃力+5、知力+5	160	攻+5	知+5	
夢見の杖	T	殴られると眠りにおちるという杖。T.T.が装備可能。攻撃力+9、知力+9	340	攻+9 SLEEP	知+9	
精霊の杖	T	風の精霊の魔力が込められた杖。T.T.が装備可能。攻撃力+13、知力+13、風の属性+10	660	攻+13	知+13	風土+10
沈黙の杖	T	殴られると沈黙するという杖。T.T.が装備可能。攻撃力+17、知力+17	920	攻+17 MUTE	知+17	
漆黒の杖	T	真っ黒な杖。闇の魔力が宿っている。T.T.が装備可能。攻撃力+21、知力+21、闇の属性+5	1350	攻+21	知+21	光闇−5

名称	説明	価格			
死者の杖 T	死神が持つといわれる杖。これで殴られると毒化されるらしい。T.T.が装備可能。攻撃力+25、知力+25	1900	攻+25 POISON	知+25	光闇−10
冥府の杖 T	冥界の魔力が込められたという杖。T.T.が装備可能。攻撃力+30、知力+30、闇の属性+15	2600	攻+30	知+30	光闇−15
混沌の杖 T	暗黒の魔力を宿す杖。光を打ち破るといわれる。T.T.が装備可能。攻撃力+35、知力+35、闇の属性+20	3400	攻+35	知+35	光闇−20
波動の杖 T	次元の狭間から取り込んだ波動を宿す杖。地を打ち砕くといわれる。攻撃力+42、知力+42、風の属性+20	4500	攻+42	知+42 魔+5	風土+20
カオスブリンガー L	混沌をもたらすといわれる伝説の魔剣。レオンが装備可能。攻撃力+66、闇の属性+15	5800	攻+66	魔+10	光闇−15
覇王の籠手 R	暗黒の覇者が用いたといわれる籠手。ラルフが装備可能。攻撃力+40、闇の属性+15	4800	攻+40 防+10	魔+10	光闇−15
エビルスレイヤー B	あらゆる邪悪を打ち倒すといわれる槍。ブライアンが装備可能。攻撃力+75、光の属性+20	6400	攻+75	魔+10	光闇+20
明王棍 F	不動明王の霊力が込められた三節棍。ファムが装備可能。攻撃力+64、光の属性+20	6200	攻+64 遠+3	知+20 魔+10	光闇+20
グングニル M	神々が使ったとされる偉大なる槍。マーシアが装備可能。攻撃力+68、光の属性+20	6000	攻+68 防+10	知+20 魔+10	光闇+20
イフリートの杖 K	炎の魔神が生み出したとされる杖。カリンが装備可能。攻撃力+25、知力+45、火の属性+20	5200	攻+25	知+45	火水+20
エンジェルボウ O	天使が持つといわれる聖なる弓。この弓で射止められた者は魅了される。攻撃力+60、光の属性+15	5600	攻+60 遠+7 CHARM	知+20 魔+10	光闇+15
ルーンスタッフ T	古の魔法文字が刻まれた神秘の杖。T.Tが装備可能。攻撃力+50、知力+50	5000	攻+50	知+50 魔+15	
クリス・ワーム A	伝説の鉱物を材料に、優れた鍛冶師の手によって龍の魔力がこめられた短剣。毒の効果も秘められている。	5400	攻+55 防+10 POISON	知+20 魔+10 敏+10	光闇−20

防具

名称	説明	価格			
クロスアーマー LRBMFO	綿を入れキルティングを施した布製の鎧。衝撃を和らげる程度の威力しかない。魔術師以外のほとんどの者が装備可能。	90	防+4		
ソフトレザー LRBMFO	柔らかい革の鎧。軽量で、動きやすいのが特徴。魔術師以外のほとんどの者が装備可能。防御力+6	150	防+6	敏−1	
ハードレザー LRBMFO	オイルで煮込んで作られた硬い革の鎧。防御効果はそこそこ。魔術師以外のほとんどの者が装備可能。防御力+8	300	防+8	敏−2	
リングメイル LRBMFO	レザーアーマーの表面に、金属製の輪が縫い付けられたもの。魔術師以外のほとんどの者が装備可能。	550	防+12	敏−3	
スケールアーマー LBMFO	レザーアーマーの表面に、小さな鉄板が鱗状に縫い付けられたもの。防御力+15	800	防+15	敏−3	
ブレストアーマー LBMFO	鉄製の胸当て。最も単純な鎧の一つだが、かなりの効果を期待できる。防御力+18	1400	防+18	敏−4	
スプリントメイル LBMFO	レザーマーマーの表面に、金属の小片が縫い付けられたもの。防御力+22	2000	防+22	敏−4	
チェインメイル LBMFO	金属製の輪を、鎖状につなぎ合わせた鎧。動きやすく防御効果も高い。防御力+26	2800	防+26	敏−6	
バンデッドメイル LB	全身を編み込まれた針金で覆う形の鎧。チェインメイルよりも多少動きづらい。防御力+30	3700	防+30	敏−8	
プレートメイル LB	チェインメイルの上から、全身を金属の板で覆った甲冑。防御効果も重量も最高クラス。防御力+34	4600	防+34	敏−10	
コールドチェイン LBMFO	氷の魔法が込められたチェインメイル。水系の攻撃には強いのだが、火には弱い。防御力+28、水の属性+10	3000	防+28	魔+5 敏−5	火水−10
ミスリルチェイン LBMFO	ミスリル鉱で作られたチェインメイル。軽くて頑丈なうえ、対魔法効果も備える。防御力+32、光の属性+10	4000	防+32	魔+10 敏−2	光闇+10

名称	装備	説明	価格	防御	能力	属性
ドラゴンスケール	LBMFO	龍の鱗を用いたスケールアーマー。高い防御効果と対魔法効果を備える。防御力+36、火の属性+10	5000	防+36	魔+15 敏−3	火水+10
ホーリープレート	LB	聖なる加護を受けたプレートメイル。大変高価ではあるが防御力は最高。防御力+40、光の属性+15	6000	防+40	魔+10 敏−8	光闇+15
デモンズメイル	LBMFO	悪魔の魂が込められたという強力な鎧。高い防御効果と対魔法効果が望める。防御力+46、闇の属性+20	7000	防+46	魔+15 敏−5	光闇−20
舞台衣装	T	演劇用の衣装。防御効果は普通の服と変わりなし。T.T.が装備可能。防御力+2	100	防+2		
タキシード	T	儀礼用のタキシード。値が張るわりに防御効果は薄い。T.T.が装備可能。防御力+5	380	防+5		
フェザーローブ	T	鳥の羽を編み込んだローブ。ほんの少しだが水を弾く効果がある。防御力+10、水の属性+5	800	防+10		火水−5
シルクローブ	T	絹製の高価なローブ。ほんの少しだが対魔法効果がある。T.T.が装備可能。防御力+17、光の属性+5	1700	防+17	魔+5	光闇+5
ファインローブ	T	特殊な魔法繊維でできた最高級のローブ。対魔法効果に優れる。T.T.が装備可能。防御力+24、光の属性+10	2900	防+24	魔+10	光闇+10
アーミングコート	R	軍事用に作られたコートで、主に下級兵士が着用する。ラルフが装備可能。防御力+16	680	防+16		
武道着	R	動きやすいように設計された闘技用の服。ラルフが装備可能。防御力+20	1500	防+20		
龍の道着	R	龍の刺繍が施された道着。ほんの少し対魔法効果がある。ラルフが装備可能。防御力+27	2500	防+27	魔+5	
防火胴着	R	炎に対する防御力が高められた胴着。ラルフが装備可能。防御力+32、火の属性+20	3500	防+32	魔+5 敏−4	火水+20
バトルスーツ	R	一流の闘士が着用する戦闘服。最高クラスの防御効果を誇る。ラルフが装備可能。防御力+38	4800	防+38	魔+10 敏−5	

名称	装備	説明	価格	防御	能力	属性
灰色の服	A	灰色に染められた服。リアンが装備可能。防御力+8	340	防+8		
白銀の法衣	A	銀の細工が施された法衣。リアンが装備可能。防御力+11、水の属性+5	860	防+11		火水−5
風雪の羽衣	A	風の精霊の手によって作られた羽衣。リアンが装備可能。防御力+15、風の属性+10	1500	防+15		風土+10
業火の法衣	A	地獄の炎でも燃えないという法衣。火に対する防御効果が期待できる。防御力+21、火の属性+20	2400	防+21	知+5 魔+5	火水+20
白金の魔道衣	A	高度の魔法技術によって、プラチナの繊維が編み込まれた魔道衣。対魔法防御効果に優れる。リアンが装備可能。	4000	防+30	知+10 魔+10	光闇+10
子供服	K	お子様用のかわいらしい服。効果は衝撃をほんの少しやわらげる程度。カリンが装備可能。防御力+2	60	防+2		
魔法使いの服	K	下級の魔法使いが着用する法衣。防御効果は、ほとんど期待できない。カリンが装備可能。防御力+5	200	防+5		
魔女の服	K	魔女が着用する法衣。対魔法防御力が少し高められている。カリンが装備可能。防御力+8、闇の属性+5	380	防+8	魔+5	光闇−5
魔術師の服	K	中級の魔術師が着る魔道衣。魔法が込められているため、普通の服より高い防御力が望める。防御力+11	520	防+11	魔+5	
シャーマンの服	K	呪術師によって防御力が高められた服。かなりの防御効果が見込める。防御力+14、風の属性+5	980	防+14	魔+5	風土+5
アルケミストの服	K	錬金術師の手によって丹念に編み込まれた高価な服。対魔法効果も期待できる。防御力+17、水の属性+5	1600	防+17	魔+10	火水−5
大魔導師の服	K	高位の魔法を修得した魔導師が着る服。付与魔法が幾重にも重ねがけられた、高性能の魔道衣で、効果は最強クラス。	2500	防+20	知+5 魔+5	
賢者の服	K	偉大なる賢者が作り出したといわれる服。服の中では最高の防御力を誇る。防御力+26、光の属性+10	3400	防+26	知+10 魔+10	光闇+10

レザーホルター	革で作られた女性用の胸当て。通常の防御効果はさほどでもないが、対魔法防御力が少しプラスされている。	400	防+7	魔+5
MFO				
キュイルボイル	なめし革で作られた鎧。通常の防御力とともに、魔法に対する防御効果も高められている。防御力+10	480	防+10	魔+5 敏−2
LRBMFO				
ブリガンティ	チョッキ状の布地の上に、小さな鉄片が止め込まれた装飾的な鎧。魔法に対する防御効果も高められている。	3500	防+31	魔+5 敏−6
LB				

魔法/技

名前	説明			
フレイムバースト	敵を爆炎でで包み込む。レベルが上がると効果範囲が広くなる。	1	火	ENEMY
K		10	近2遠6	GROW
メルト	凍ってしまった味方を一人溶かす。刺身の解凍には向かない。	1	火	FRIEND
K		4	近1遠6	SINGLE
ヒートブレード	味方一人の武器に炎をまとわせ攻撃力をアップする。重ねがけが可能だが、術者の能力に応じて上限があり、毎ターンに効果も減少していく。	4	火	FRIEND
K		8	近1遠6	SINGLE
エクスプロージョン	爆発を起こし、その衝撃波で周りの敵に大ダメージを与える。	12	火	ENEMY
K		40	近1遠3	SURROUND
フラッシュ	目も眩む閃光を発して敵の動きを止めてしまう。当たり外れアリ。	8	火	ENEMY
K		8	近1遠6	SINGLE
フェニックス	火の精霊界から、不死鳥フェニックスを召還してすべての敵を燃やし尽くす。	20	火	ENEMY
K		80	近1遠9	SURROUND
ピュリファイ	血を浄化し、毒に侵された身体を癒す。レベルが上がると効果範囲も広くなる。	1	水	FRIEND
O		2	近1遠6	GROW
フリーズ	冷気を発生させて敵を凍らせる。この呪文を得意とするある女性は、酒を冷やすのによく使っているらしい。レベルが上がると効果範囲が広くなる。	4	水	ENEMY
O		18	近1遠6	GROW
ブリザード	自分を中心に猛烈な吹雪を発生させる。周りにいる鈍い敵は、凍ってしまう。	12	水	ENEMY
O		40	近1遠6	SURROUND

名前	説明			
レストア	毒、マヒなどの状態から回復させる。石化や魅了などにも有効。レベルが上がると効果範囲も広くなる。	8	水	FRIEND
O		14	近1遠6	GROW
マーメイド	人魚を呼びだして、津波を発生させる。サーファーには無効だが、幸いこの世界には存在しない。	20	水	ENEMY
O		80	近1遠8	SURROUND
サンダーフレア	大気中の電気を集めて敵に叩きつける。レベルが上がると効果範囲が広くなる。別名、マーシアのおしおき。	1	風	ENEMY
M		10	近1遠5	GROW
ヘイスト	味方一人を風で包み、敏捷さを上げる。この呪文をかけられると、自分の体重が軽くなったように感じられるだろう。重ねがけ有効。	2	風	FRIEND
M		2	近1遠6	SINGLE
エイド	優しい調べを奏でて、聞くものの体力を回復させる。指向性が強く、たった一人しか回復させることができない。	4	風	FRIEND
M		6	近1遠6	SINGLE
ミュート	敵一人の周りの空気の振動を止め、呪文を唱えられないようにしてしまう。ただし、悪口を言われても気がつかないという欠点もある。	10	風	ENEMY
M		10	近1遠6	SINGLE
ララバイ	マーシアの子守歌。懐かしいメロディで夢見心地にさせ、眠りの世界へと誘う。まだ幼いファムを寝付かせる時にもよく使っていたらしい。	12	風	ENEMY
M		12	近1遠6	SINGLE
チアリング	マーシアの応援歌。これを聞いた者は、ハッスルしてもう一度行動できるようになる。これでバトンを手にミニスカートなら完璧なのだが。	14	風	FRIEND
M		20	近1遠6	SINGLE
サイレンス	大気の震えを止め、その場にいる全ての人々の呪文を無効にする。うるさい人達を静めるのにも有効だが、いつもマーシアが一番うるさい。	16	風	ALL
M		40		WORLD
サモン・メイシア	守護天使メイシアを召還し、その強大な力で周りの敵に大ダメージを与える。マーシアが呼び出せるのは、単に服装が似ているからだというもっぱらの噂。	20	風	ENEMY
M		80	近1遠8	SURROUND
ストーンエッジ	大地から逆つららが天に向かって伸び、敵にダメージを与える。レベルが上がると効果範囲が広くなる。	1	土	ENEMY
T		10	近1遠6	GROW
オーダー	笛を鳴らして号令をかける。抵抗に失敗すると思わずみんなと同じ方向を向いてしまう。軍人さんによく効きそう。	4	土	ALL
T		4	近1遠6	SURROUND
アース	母なる大地の恵みで疲れた身体を癒す。大地母神は意外とケチらしくて、一度に一人しか癒してくれない。	2	土	FRIEND
T		10	近0遠6	SINGLE

名前	種別	説明						
プロテクション	T	身体の周りに不可視のバリアを張って、武器による攻撃を軽減する。残念ながら魔法に対しては効果がない。重ねがけ有効。	6	土	FRIEND	10	近1遠6	SINGLE
ガスクラウド	T	地中から有毒な物質を呼び出して敵一体にダメージを与え、さらに高確率で毒に侵された状態にしてしまう。このガスは非常に臭いため、味方も嫌がる。レベルが上がると効果範囲が広くなる。	10	土	ENEMY	30	近1遠6	GROW
クエイク	T	大地の精に呼びかけ、自分の周りにだけ直下型の大地震を発生させる。空を飛ぶ者には無効。	20	土	ENEMY	80	近1遠8	SURROUND
バルチャー	T	ハゲ鷲を召還し、岩を落とさせて敵を攻撃する。一体しか攻撃ができないので割に合わないようだが、射程が極めて広い。	10	土	ENEMY	20	近1遠8	SINGLE
スタンピード	T	暴走するダチョウを召還し、その進路にあるものすべてを踏んづける。なぜダチョウか？ それはT.T.の趣味。	15	土	ENEMY	40	近1遠9	STRAIGHT
ヒーリング	F	神聖なる力で味方の体力を回復させる。レベルが上がると効果範囲も広くなる。	1	光	FRIEND	6	近0遠6	GROW
リザレクション	F	気絶している味方一人を目覚めさせる。術者の能力に比例して、回復する体力も大きくなっていくらしい。	8	光	FRIEND	20	近1遠6	SINGLE
マジックシールド	F	味方一人を魔法の盾で守る。この呪文をかけられた味方は、魔法抵抗力が大幅にアップする。重ねがけ有効だが武器攻撃には効果がない。	10	光	FRIEND	10	近1遠6	SINGLE
リカバリー	F	聖なる力で、退く、眠りなど味方の体力以外のあらゆる状態を回復させる。レベルが上がると効果範囲も広くなる。	4	光	FRIEND	10	近0遠6	GROW
サモン・エリシア	F	守護天使エリシアを召還して味方全ての体力を回復し、毒、眠りなどの状態からも復活させる。ただし、気絶している人には効かない。	22	光	FRIEND	80		WORLD
ペトロクラウド	A	石化ガスを発生させ、浴びた者を石像にしてしまう。かなりレベルが高くなっている必要があるが、使いこなせれば恐るべき武器となる。	24	闇	ENEMY	16	近1遠6	GROW
エビルアイ	A	目から赤光を放ち、その光を浴びた者は身動きがとれなくなってしまう。	10	闇	ENEMY	12	近1遠6	SINGLE
チャーム	A	敵一体を魅了する。魅了された者は即座に寝返り、今までの味方を攻撃する。まだ、子供のリアンでも使えるところを見ると、サッキュバスのものとは違って色気とは関係ないらしい。	12	闇	ENEMY	20	近1遠6	SINGLE

名前	種別	説明						
ナイトメア	A	敵一体を眠らせ、悪夢の世界に引きずり込む。眠ってしまった敵は、攻撃を防御することができなくなる。レベルが上がると効果範囲も広くなる。	4	闇	ENEMY	10	近1遠6	GROW
ライフスティール	A	目標の体力を奪い、自分のものにする。ヴァンパイアが一部で吸血鬼と呼ばれるのは、この能力を指してのことらしい。味方から体力をもらうのもOK。	14	闇	ALL	8	近1遠6	SINGLE
ムーンライト	A	月の力を一身に集め、コウモリを操って敵を攻撃する。月とコウモリにいったい何の関係があるのかは不明。	20	闇	ENEMY	80	近1遠8	SURROUND
スラッシャー	L	すさまじい勢いで剣を振り下ろし、その衝撃波で前にいる者全てを叩き斬る。敵味方とも容赦なし。	12	風	ALL	−20	近1遠9	THROUGH
デスフォルト	L	スラッシャーの強化版。その剣の勢いは空間すらも両断し、その線上にいる全ての者を敵味方の区別なく両断する。	12	風	ALL	−40	近1遠9	STRAIGHT
覇王吼	R	自らの「気」を集めて敵に叩きつける。ラルフ唯一の飛び道具。	12	土	ENEMY	−20	近1遠9	THROUGHT
滅神乱舞	R	全身の気力を一気に高め、次のターンの攻撃で敵に壊滅的なダメージを与える。敵をタコ殴りにする気分爽快な技。	20	土	FRIEND	−40		SURROUND
サクリファイス	B	自らを犠牲にすることで、気絶した味方すべてを復活させる。自己犠牲の極み。	14	光	FRIEND	20		WORLD
ブランディッシュ	B	武器を振り回して、周りにいる敵をなぎ倒す。老人にはキツい技。	20	光	ENEMY	−40	近1遠4	SURROUND

敵

名前		説明								
重歩兵	18	厚い鎧に包まれた兵士。攻撃力、防御力共に高いが、その分足が遅い。	37(5)	26(5)	7(2)	13(4)	2(1)	22(4)	7(4)	
弓兵	16	弓を射て攻撃してくる。防御力は低いが、高い所から攻撃してくることが多いイヤな奴。	28(4)	22(5)	10(3)	22(4)	2(2)	13(4)	15(4)	
兵士	17	剣を持った普通の兵士。攻撃力、防御力と比較的バランスがとれている。	34(4)	24(5)	8(2)	18(4)	2(1)	19(4)	11(4)	

軽歩兵	槍を武器とする。武装は比較的軽いので、素早く行動することができる。	30(4)	23(5)	6(2)	20(4)
16		2(1)	17(4)	12(4)	
上級兵	上級なだけあって強い。上級だから良い物を色々と持っている。みんなで倒そう。	40(5)	28(5)	12(4)	16(4)
19		8(2)	23(4)	12(5)	
コローネル	『大佐』の異名を持った高級士官。強力な攻撃力と回復魔法を持つ。	42(4)	27(5)	10(4)	16(4)
19		6(2)	21(4)	10(5)	
ジェネラル	ジェネラルとは『将軍』を意味する。高級士官であり、剣の腕もさることながら魔法も使える。	45(5)	25(4)	7(5)	14(4)
20		18(3)	23(4)	14(6)	
ブラックナイト	漆黒の鎧に身を包んだ、凶暴な戦士。その兜の奥に光る不気味な眼光は、睨んだ者をマヒさせる。	50(5)	29(5)	15(5)	18(4)
21		12(2)	26(4)	20(5)	闇
パンプキンヘッド	カボチャの頭を持つ奇妙な魔物。炎で攻撃すると良い香りがするらしい。	24(4)	20(5)	11(3)	18(4)
15		8(2)	18(4)	20(4)	土
ゴースト	普通の幽霊。幽霊だから斬っても効かない。だから魔法で倒そう。	17(4)	37(5)	19(4)	14(4)
17		13(3)	35(6)	13(5)	闇
スペクター	強い幽霊。こいつも魔法しか効かない上、こちらの体力を吸い取りに来るという極悪非道な魔物。	25(4)	40(5)	22(5)	15(5)
19		15(3)	40(6)	10(5)	闇
フェアリー	羽を持った小さな妖精。攻撃力は大してないが、回復の魔法を使える。	19(3)	22(5)	20(3)	20(5)
14		8(2)	18(4)	22(5)	風光
ピクシー	いたずら好きの小妖精。眠りのしずくで旅行く人を夢の世界へ誘う。	21(4)	24(5)	24(4)	25(5)
15		12(2)	22(3)	25(5)	風
リッチ	死者の王。ヴァンパイアすらも超える力を持ち、強力な破壊魔法を使ってくる。	18(5)	38(5)	45(5)	25(5)
20		20(4)	50(4)	70(8)	闇
スケルトン	骸骨兵士。防御力はさほどでもないが、攻撃力が高いので先手必勝。	33(4)	27(5)	2(2)	21(4)
18		2(1)	22(4)	30(4)	闇
ゾンビ	スケルトンと違って肉と服がくっついたまんま。武器も持っていないのでザコだが毒に注意。	44(4)	25(5)	2(1)	15(5)
15		2(1)	16(4)	8(4)	闇

ゴブリン	野に住む小鬼。一匹一匹の力は小さいが、集団で襲ってくることが多い。	31(4)	23(5)	6(2)	21(4)
16		4(1)	18(3)	8(4)	
ホブゴブリン	ゴブリンのちょっと偉くなったもの。偉くなっても所詮はゴブリン。	39(5)	26(5)	8(3)	14(4)
17		4(1)	15(4)	10(4)	
アースドラゴン	地の力を持つドラゴン。毒のブレスを吹きつけて敵を倒す。	54(6)	30(5)	5(5)	12(2)
22		8(2)	15(5)	9(5)	土
レッドドラゴン	炎の力を持つドラゴン。その炎のブレスはすべてのものを焼き尽くす。	48(6)	34(5)	20(5)	16(4)
24		12(2)	19(5)	20(5)	火
ブルードラゴン	水の力を持つドラゴン。凍てつく氷のブレスは、零下40度。	45(5)	28(5)	14(5)	21(2)
23		14(3)	13(5)	13(5)	水
ブラックドラゴン	闇の力を持つドラゴン。そのブレスを浴びた者は石となってしまう。	60(6)	32(5)	16(5)	12(2)
26		16(3)	20(5)	28(4)	闇
シルバードラゴン	風の力を持つドラゴン。刃のように鋭いブレスを使って敵をマヒさせる。	56(7)	31(5)	12(5)	10(2)
25		20(3)	15(5)	18(6)	風光
ハロウィン	パンプキンヘッドに酷似しているが、実際は全然別。炎の魔法を多用して攻撃してくる。	20(4)	20(5)	11(5)	23(3)
17		19(2)	12(4)	23(5)	火闇
グール	食屍鬼とも言う。死体を貪る、おぞましい魔物。攻撃されると、マヒしてしまう危険がある。	54(4)	26(5)	6(1)	17(4)
15		2(1)	14(4)	10(4)	闇
インプ	翼を持った邪悪な魔物。落ち着いて相手をすればさほど手強くはない。	23(4)	23(5)	12(4)	24(5)
15		10(2)	14(4)	13(5)	風闇
グレムリン	ちょっと見るとインプとよく似ているが、眠りの魔法を仕掛けてくるので要注意！	29(4)	22(5)	19(4)	26(4)
16		13(3)	13(4)	19(5)	風闇
ガーゴイル	石像に命を吹き込まれた魔物。もとが石像というだけあって非常に堅い。	53(4)	29(5)	2(4)	23(5)
21		4(2)	30(6)	11(5)	土闇
デーモン	暗黒の世界から召還された、きわめて強力な力を持った魔物。人間の体力を吸い取る力を持つ。	59(4)	32(5)	25(5)	29(5)
23		16(4)	18(4)	25(5)	闇

名前 / Lv	説明				
ウッドゴーレム	木で作られた操り人形。木だから、とってもよく燃える。	46(5)	24(5)	3(1)	12(4)
17		4(1)	14(4)	10(5)	水
ストーンゴーレム	石で作られた操り人形。魔法が非常に効きにくいので直接攻撃で倒そう。	50(6)	25(5)	2(1)	10(4)
19		4(1)	15(4)	70(10)	土
アイアンゴーレム	鉄で作られた操り人形。堅い上に、狙った獲物は逃がさない。アベレージは優に200を超える。	64(6)	27(5)	4(1)	14(4)
21		4(1)	16(4)	80(10)	土
テラードッグ	犬と狼の間くらいの獣。集団で襲いかかってくるがはっきり言って弱い。	25(5)	21(5)	4(2)	26(4)
14		4(2)	19(4)	12(4)	
ヘルハウンド	地獄の番犬。牙の攻撃もさることながら、口から吐き出す業火のブレスが驚異。	34(5)	26(5)	14(5)	24(4)
18		3(3)	26(4)	30(5)	火闇
スプライト	小さな邪妖精。陰険そうな顔つきに違わず、陰険な魔法を仕掛け、その影で笑っているのだ。	24(4)	25(5)	26(4)	28(5)
16		18(2)	24(3)	27(5)	風
ウルフ	山に棲む大きな獣。集団行動をとることが多く、攻撃力も侮りがたいものがある。	28(5)	24(5)	5(2)	27(4)
16		2(2)	22(4)	14(5)	水
タイタン	通称『地のガント』。強大な腕力で敵をなぎ倒す。また、底なしの体力は不死身とさえ言えるほど。	96(6)	35(5)	8(2)	8(4)
25		2(2)	17(4)	10(5)	土
アマゾネス	山に住む女性だけで構成された部族。弓矢を持たせれば右に出る者はないと言われている。	35(4)	25(5)	15(3)	20(5)
18		10(2)	18(4)	20(4)	
デスウォリアー	スケルトンの強化版で、攻撃力が高い。でも所詮ガイコツに変わりない。	33(5)	32(5)	5(2)	21(5)
20		2(1)	26(4)	24(4)	闇
ダークエルフ	黒い肌を持ったエルフの天敵。弓矢の達人である上に魔法も使ってくる。	29(4)	23(5)	17(5)	23(4)
18		21(2)	16(4)	20(5)	風闇
エビルシャーマン	弓も使えるが、真に恐ろしいのは強力な魔法攻撃を使ってくることだ。	24(4)	19(5)	19(5)	21(4)
21		23(2)	15(4)	29(5)	水闇
レイヴン	通称『炎のルシア』。美しい漆黒の翼で空を自由自在に飛び回り、強力な炎の呪文を使ってくる。	44(5)	25(5)	21(5)	30(5)
25		23(3)	20(4)	50(5)	火風
サッキュバス	コウモリの翼を持った、妖艶な女性の魔物。敵をその妖しい魅力を使って誘惑し、行動不能にさせる。	27(5)	23(5)	11(5)	22(4)
19		20(2)	18(4)	20(4)	闇
ヴァンパイア(カイザー)	最強の四天王を擁する、トゥルクの最高司令官。攻撃力、魔力どちらを見ても極めて脅威的。	50(8)	30(5)	25(5)	30(5)
25		40(4)	30(4)	60(8)	水闇
ヴァンパイア(ウェルナー)	通称『氷のウェルナー』。子供とはいえ強力な魔力を持つヴァンパイア一族の末裔。生意気なクソガキ。	40(4)	18(5)	20(5)	28(4)
25		30(3)	26(4)	70(7)	風闇
ダークエルフ(バルガ)	通称『風のバルガ』黒い肌を持ったダークエルフで、トゥルク軍の参謀的存在。性格は極めてインケン。	36(5)	23(5)	15(5)	26(4)
25		28(2)	24(4)	65(5)	風闇
アークデーモン	デーモンを束ねるさらに強大な魔物。爆炎の魔法は灰すらも残さない。	68(4)	34(5)	30(5)	16(5)
25		25(4)	22(4)	70(8)	闇
魔神	暗黒の魔界に君臨する邪悪な神々の一人。そのおぞましい姿を見た者は恐怖の中で死を迎えるという。	90(13)	45(5)	35(5)	40(4)
25		50(5)	35(5)	60(5)	闇
バーサーカー	最強の戦士に与えられる称号。だが心を失った戦士は、もはや血に飢えた殺人マシーンに過ぎない。	60(7)	33(5)	37(5)	35(4)
25		16(2)	30(4)	50(6)	闇
砲台	魔神テラーホークの分身とも言える武器。本体の肩の上で浮遊し、火、風、闇の魔法攻撃を加えてくる。	90(10)	45(5)	45(5)	38(4)
25		50(5)	30(5)	50(5)	火闇
砲台	魔神テラーホークの分身とも言える武器。本体の肩の上で浮遊し、水、土、闇の魔法攻撃を加えてくる。	90(10)	45(5)	45(5)	38(4)
25		50(5)	30(5)	50(5)	水闇

ファーランドサーガ

タクティカル ガイドブック

ゲーメストムック／EXシリーズVol.42

平成10年2月27日発行　第一版第一刷発行

●STAFF●

●発行人：加藤　博
●編集人：高橋　己代子
●進行管理：伊藤　勝章　今田　隆幸
●アシスタント：鳥塚　亨享　竹内　正浩
沼田　孝一
●制作・編集：BrainBusters
長門　克弥・泉　治
●デザイン：（有）日本アートグラファ
●制作協力：（株）テイジイエル
●印刷：大日本印刷（株）
●発行所：（株）新声社

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
営業03-3293-9321　編集03-3293-9336

郵便ハガキ

切手を貼って下さい

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
ゲーメストEXムック編集部
EXシリーズVOL.42
「ファーランドサーガ」係

※アンケートに答えていただいた中から抽選で粗品をさし上げます。

お名前		年齢	歳	男・女
ご住所	〒 ☎			
ご職業				
お買い上げ年月日	年　月　日			
お買い上げ店名				

ゲーメストムック/EXシリーズVOL.42

読者アンケート

☆この本の値段はどうですか？

高い　　普通　　安い

☆良かったところ、悪かったところをお書き下さい。

[　　　　]

☆これから欲しいと思うソフト名をお書き下さい。

[　　　　]

☆今、もっともハマっていることは何ですか？

[　　　　]

☆定期に購入している雑誌等をお書き下さい。

[　　　　]

☆この本の感想をお書き下さい。

[　　　　]

どうもありがとうございました。

●編集人：高橋　巳代子
●進行管理：伊藤　勝章　今田　隆幸
●アシスタント：鳥塚　亨享　竹内　正浩
　沼田　孝一
●制作・編集：BrainBusters
　長門　克弥・泉　治
●デザイン：（有）日本アートグラファ
●制作協力：（株）テイジイエル
●印刷：大日本印刷（株）
●発行所：（株）新声社

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
営業03-3293-9321　編集03-3293-9336